CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick NUMERO 17

NUMERO 17 - JUIN 91 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



DUNE
BLUES BROTHERS

Consoles NEWS

DUCK TALES
SUR NINTENDO
LA SOLUCE EN 70 PHOTOS

DOSSIER :
VIRGIN
& MINDSCAPE

TOUS LES JEUX DU MOIS TESTES

T 2788 - 9105 - 25,00 F

N° 17 • JUIN 1991 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994-4559



Grâce aux quatre niveaux de difficulté vous pouvez vous familiariser rapidement avec cet appareil. Les atterrissages autopilotés en option vous permettent de vous concerter sur l'action aérienne. Les commandes sont simples, efficaces et faciles à retenir. C'est une grande simulation de vol aussi bien pour les débutants que pour les experts.



Les missions de vol organisées sur six sites de monde réel - Golfe Persique, Vietnam, Europe centrale, Moyen-Orient, le Cap nord, Afrique du Nord - vous font découvrir une aire de vol immense. Chaque zone donne lieu à des centaines de missions et chacune de ces missions varie en fonction de la tactique que vous avez choisie, même si vous la répétez plusieurs fois.

IBM PC & Amiga screen shots



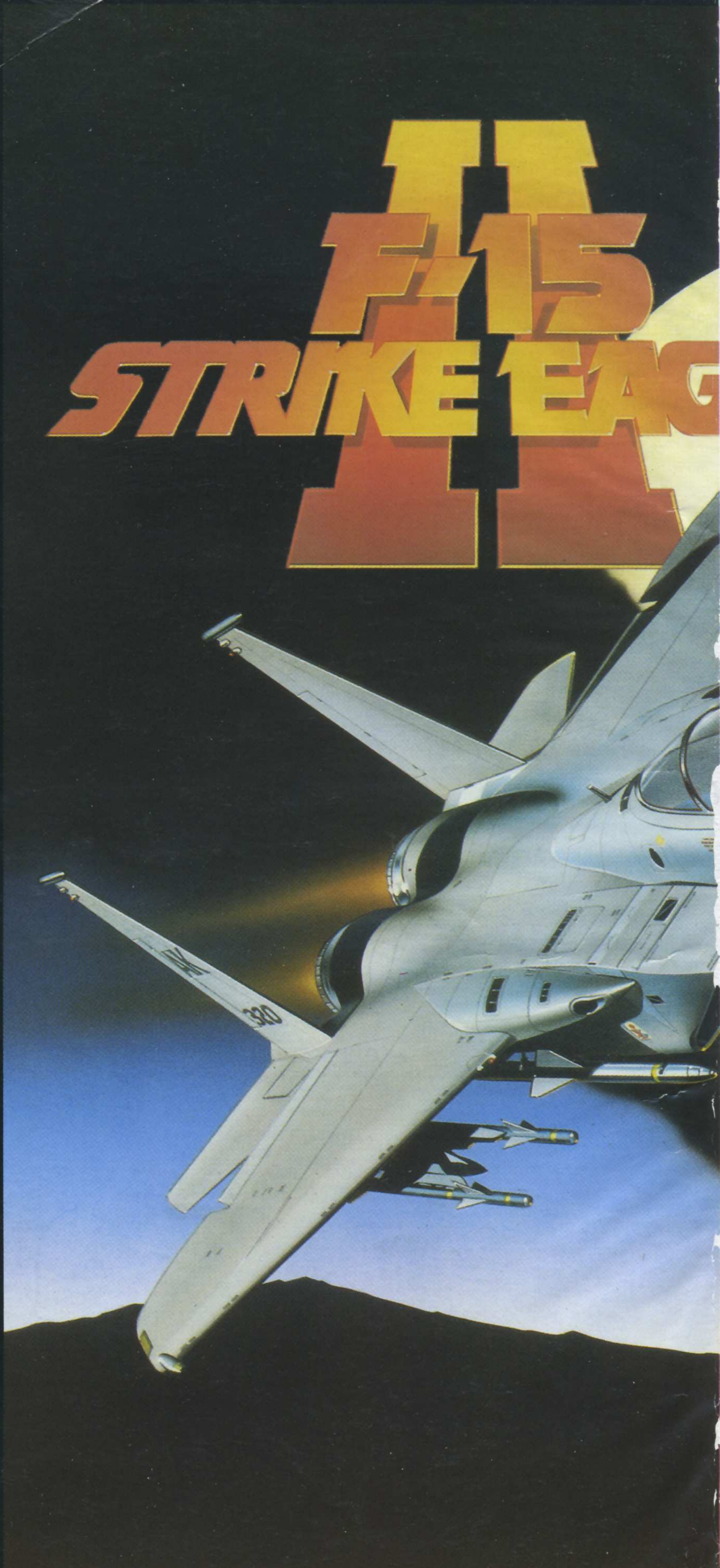
Dix points de vue surprenants vous permettent de visualiser en trois dimensions l'environnement de vol et une option "directeur" charge automatiquement la vue pour vous. Vous pouvez ainsi vous concentrer sur le coeur de l'action.



L'armement le plus moderne et les armes à guidage laser sont amorcés pour le lancement; vous devez simplement faire en sorte d'être là où il faut au bon moment et éviter habilement les attaques de l'ennemi.



Les pilotes et missiles ennemis agissent et réagissent intelligemment et rapidement. Il faut faire les bons gestes, et les faire vite. F15 Strike Eagle II est le plus passionnant de tous; faites attention à vous.



F15 Strike Eagle suit F19 et Gunship vers la ligne de front. Le dernier-né de

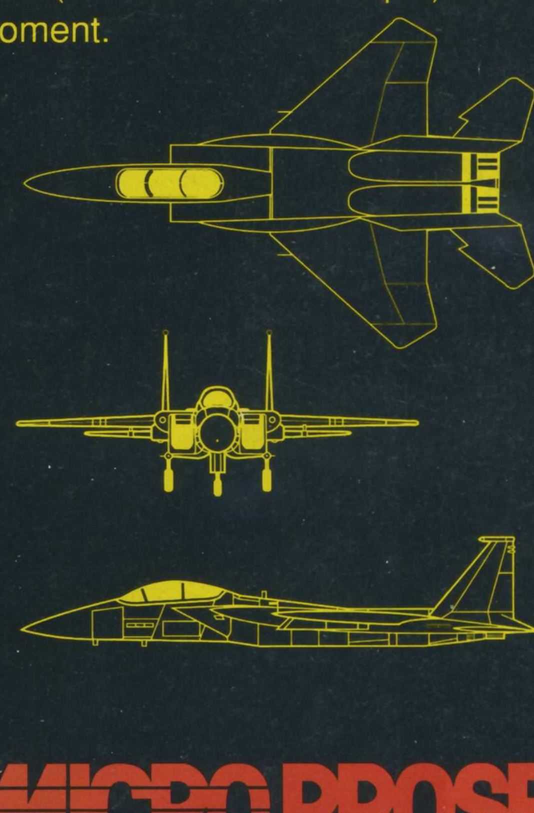


LA SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE

Le F15 Strike Eagle est le dernier-né d'une longue série de F15 Eagle, qui a débuté au milieu des années 60. Cet avion de combat, conçu à l'origine comme un engin ultra-puissant et ultra-rapide pour les attaques aériennes, a acquis entre-temps des capacités exceptionnelles d'attaque au sol.

Le F15 Strike Eagle est l'un des avions militaires les plus rapides et les plus souples au monde. Il peut transporter les armes air/sol les plus récentes, ainsi qu'un canon de 20mm.

Le dernier modèle du Strike Eagle est équipé d'un système de suivi des cibles à laser hyper-sophistiqué, qui permet au pilote d'avoir une vue de près de la cible (télévisée ou thermique) à tout moment.



MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

icroProse, et le plus excitant, sera bientôt disponible pour Commodore Amiga et Atari ST.

courrier

Ok, voilà une bonne grosse cargaison de réponses à vos questions. Il y en aura autant le mois prochain, et après, on revient à des proportions plus normales. Accroch yourself.



Quoi? Bandaï ne veut importer la Super Famicom qu'en 1993? Ne savent-ils pas que des produits de même nature, mais avec des caractéristiques et un prix différent (à savoir les deux Nintendo) ne se concurrencent pas, n'étant pas sur le même marché? Ça s'appelle la segmentation du marché, cours de Terminale G3. Alors que foutent-ils? La vraie concurrente de cette merveille est la Megadrive... qui prend une sacrée avance! Vous avez jusqu'à Noël 91 pour l'importer. Ceci est un ultimatum.

Stéphane Buret.

Septembre 1992, la Super Famicom. Et ce n'est pas Bandaï qui décide, mais Nintendo... A priori, les commerciaux de chez Nintendo n'ont pas dû passer par la Terminale G3.

Faites-vous d'autres boulots en dehors de Joy? N'êtes-vous pas tous au bureau?

Lucien-Laurent Clercq, Bordeaux.

Oui. Marc Andersen (lumière des ténèbres, béluga des esturgeons, perle des vivants, stooop!) est pharmacien. Il faut bien qu'il gagne sa vie, car ce n'est pas Joystick qui va nourrir sa famille. Alain Hughes-Lacour est chanteur des rues. Il chante en bécquet et ça fait rire tout le monde. Dany Boolauck est espion international, à la solde de l'Albanie. Henri Legoy est réalisateur; c'est lui qui a fait le dernier clip de Madonna (ce qui explique qu'on ne le voie plus très souvent dans nos pages, il passe beaucoup de temps outre-Atlantique). Michel Desangles est dealer et passe la moitié de son temps en taule. J'm Destroy est travesti au bois de Boulogne, mais ça choque un peu, parce que 2 mètres 10, ça fait grand. Danboss et Danbiss sont mimes, ils travaillent dans divers café-théatres et font de temps en temps des tournées à travers la France. Leur numéro le plus célèbre, c'est "Les deux mecs qui marchent contre le vent". Seb est acteur; il joue le rôle du médecin dans Maguy. Moulinex est le fils du patron de Moulinex, il n'a pas besoin de travailler, il a déjà assez de fric comme ça. Duy Minh est taxidermiste spécialisé dans l'empaillage des orques et des elfes; il passe plus de temps à l'ANPE que dans son labo, naturellement. Derek espionne Dany pour le compte de sa très gracieuse majesté. Claude est Remarqueur (c'est un métier assez récent, qui consiste à remarquer des trucs, par exemple: "Tiens, j'ai remarqué un truc y a pas longtemps... Ouais, n'en profitez pas pour foutre le bordel, les mecs"). David est animateur sur 3615 Amanda, sous les pseudos suivants: Maria, Barbara, Alicia et Stéphanie. Elbaz est train-fantôme (il fait peur aux gens dans les fêtes foraines). Yacine est marchand d'armes, ce qui pose des problèmes éthiques au reste de la rédaction. Et enfin, Jean-Jacques est peintre maudit. C'est normal, il fait rien qu'à copier Van Gogh sous prétexte que si les tableaux de Van Gogh se vendent, y a pas de raison pour que les tableaux de Jean-Jacques imitant Van Gogh ne se vendent pas aussi.

1) Où est le résultat du concours des abonnés? Je suis moi-même abonné et je cherche depuis le mois d'avril pour voir les résultats. 2) Je ne trouve pas la nouvelle maquette superbe. 3) Vous ne parlez pratiquement jamais des jeux pour la Megadrive française. 4) Après AHL, Dany Boolauck. Est-ce que toute l'équipe de ce journal rival va débarquer? 5) Est-ce que la Neo-Geo est importée officiellement ou est-elle en parallèle? Son prix va-t-il encore baisser? 6) Avec un CD-Rom, la Megadrive va-t-elle être aussi puissante que la Super Famicom?

Gabriel Bamière, Paris

1) On ne met pas les résultats tous les mois, faute de place. De toutes façons, les gagnants reçoivent leurs lots individuellement. Ce mois-ci, il y a une page récapitulative de tous les résultats de concours que nous n'avons pas pu passer depuis deux ou trois mois. Je ne sais pas où elle se trouve. regarde dans le sommaire.
2) Bon. Chacun son truc.
3) Si, on parle de tous les jeux qui sortent officiellement pour la Megadrive française. Bien entendu, si nous avons fait un article sur un jeu au moment où il est sorti au Japon et qu'il sort six mois plus tard en France, nous ne refaisons pas d'article. Gardez les anciens numéros!
4) Non, on s'arrête là. Maintenant, on essaye de débaucher les journalistes des Inrockuptibles, qui sont marrants, et ceux d'Auto-Journal, qui sont sérieux.
5) La Neo-Geo est importée tout à fait officiellement par Guillemot.
6) Il ne faut pas confondre média de stockage et puissance de la machine. Un CD-Rom ne donne aucun puissance supplémentaire à une console, il se contente de lui adjoindre une mémoire de masse plus importante. Si par exemple une console peut afficher des écrans de 240x400 en 32 couleurs, le fait de lui ajouter un CD-Rom n'augmentera ni le nombre de couleurs, ni la résolution; en revanche, il permettra de stocker un très grand nombre d'écrans différents, de musiques, de sprites, etc. On peut faire tenir sur un CD l'équivalent de 80 à 500 cartouches, en moyenne.

Je voudrais comprendre pourquoi vous marquez "éhonté" à tout bout de champ. Est-ce un pari entre les membres de la rédaction? C'est la deuxième fois que vous nous faites le coup, la dernière fois c'était avec "un cadeau idéal pour Noël". C'est marrant un peu, mais bon.
Je suis allé en Angleterre pendant les vacances et j'ai acheté des magazines pour Amiga. Dans Amiga Action, ils donnaient gratuitement les jeux "Armour-Geddon" et "Ilyad", deux jeux supers même pas sortis en France.

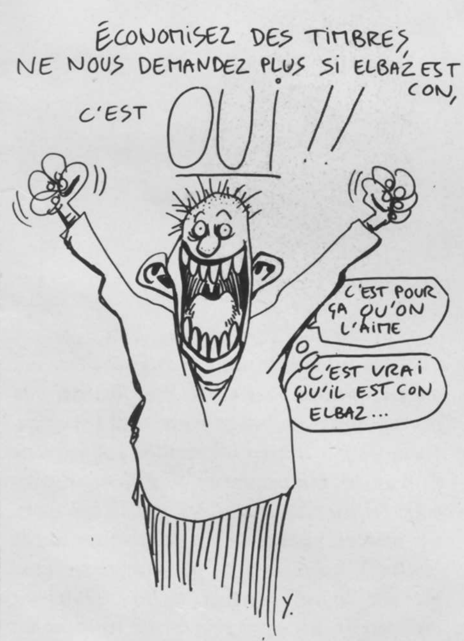


Comment font-ils pour avoir des jeux qui valent si cher et les donner gratuitement? Ne pourriez-vous pas en faire autant et donner des démos, ou même de vrais jeux avec le journal?

Nicolas Perriault, Le Plessis Robinson.

Pour "éhonté", voilà ce dont il s'agit: à la suite de la lecture d'un bouquin de G. Sallaberry qui s'appelle "Déclinaisons et running-gags", nous avons décidé d'exploiter ce filon. Il faut savoir qu'en général, les gags sont rajoutés après l'écriture de l'article; s'ils ne te plaisent pas, tu les sautes et l'article redevient sérieux. Il en faut pour tous les goûts.

En ce qui concerne les magazines anglais, voilà ce dont il s'agit. Tout d'abord, ce sont des magazines spécialisés qui ne traitent que d'une seule machine. Ensuite, les magazines anglais vendent beaucoup plus d'exemplaires que les magazines français; il existe plusieurs explications à ce phénomène, ma préférée est que le temps étant moins clément en Angleterre qu'en France, les gens restent chez eux et ont plus de loisirs cérébraux qu'ici.



Ces magazines achètent les droits de jeux anciens à des éditeurs; celà permet à l'éditeur du jeu de toucher encore de l'argent sur un jeu qui ne se vend plus, et au magazine de vendre plus d'exemplaires. Tout le monde s'y retrouve. Nous ne pouvons de toute évidence pas faire la même chose, car il faudrait mettre une disquette pour Amiga, une pour ST, une pour PC, une pour CPC, avec une cassette pour ceux qui n'ont pas de lecteur de disquettes, plus une cartouche pour SMS, Megadrive, NES, Neo-Geo, Gameboy, etc. Le journal pèserait 27 kilos et coûterait 3000 francs. C'est aux journaux spécialisés de faire ça...

Au mois de janvier, vous nous aviez parlé de faire des concours de score en envoyant des photos d'écran. Qu'en est-il? Allez-vous le faire un jour? Et si un jour vous sortez des autocollants ou des pin's, pourriez-vous m'en envoyer?

Guillaume Melchior, Guernes

Pour les concours de high-scores, je vous signale qu'on attend toujours vos photos. Dès qu'on en reçoit suffisamment, on met la rubrique en place. Alors quoi, ça ne vous intéresse pas de voir votre nom dans le canard, suivi de la mention "a le meilleur score français sur tel ou tel jeu"? Pour les pin's, vous êtes nombreux à nous en réclamer, on va en faire, c'est promis. Mais on n'arrive pas à se décider sur le modèle: le logo Joystick (celui qui est sur la couverture), le logo Mégastar (qui est dans les tests), ou autre chose? Si vous avez des idées, dites-le nous. On les fera sûrement à la rentrée.

1) Où sont passés nos tests sur CPC, ils sont de plus en plus rares (4 ce mois-ci). Les éditeurs ont-ils un poil dans la main dès qu'il s'agit des 8 bits, ou est-ce que vous avez honte de faire des tests sur 8 bits? La preuve, c'est que quand vous avez testé Golden Axe à la fois sur ST et CPC, vous n'avez pas mis de photos d'écran de la version CPC (voir Joystick 12).

2) Je voudrais savoir si Elbaz était vraiment si sérieux que ça et si il a vraiment pris la mouche en lisant ce qu'il y avait sur lui dans le dernier numéro.

3) Pour un journal rigolo, où est passée la rubrique Mort de Rire? Franchement, pour une page en plus, c'est pas ça qui va augmenter le prix du journal?

4) Arrêtez de changer de look sans arrêt, on ne s'y retrouve plus, à force.

5) Enfin, je ne fais pas que vous engueuler, car il y a une nouvelle rubrique qui est super, c'est En Chantier.

Philippe Petit, Vœuil et Giget.

) Honte de faire des tests 8 bits, nous? Nous qui avons tous commencé sur des 8 bits? Qui en avons encore chez nous, qui nous amusons dessus tout autant que sur 16 bits? Pas du tout! Mais il y a plusieurs impératifs que nous devons respecter. Déjà, nous préférons passer des photos d'écran sur 16 bits, car celles-ci sont plus détaillées et permettent de mieux se rendre compte de ce que contient le jeu. Ensuite, lorsque c'est possible, pour des raisons d'économie de place, nous groupons les tests; ainsi, lorsque toutes les versions se ressemblent, à la fois par leur maniement et par leurs graphismes (compte tenu des capacités intrinsèques de chacune des machines), nous n'écrivons le test que sur une seule machine, en spécifiant au bas du test que le jeu est disponible également sur les autres machines. Et enfin, il est vrai qu'il sort plus de jeux sur 16 bits que sur 8 bits. Il est donc logique que cette proportion se ressente dans les tests.

2) Oui, Elbaz était sérieux, et oui, il a pris la mouche en lisant le dernier numéro. Et oui, il va prendre la mouche à nouveau en lisant cette phrase.

3) Au lieu de faire une page d'histoires drôles, maintenant, tout le journal est drôle (sauf les pages Arcade et la pub) (mais la pub, si les annonceurs nous le demandent, on peut leur faire des projets). Lis-le attentivement, et tu verras qu'il y a des gags disséminés un peu partout.

4) Ok, on arrête. On ne change plus rien.

5) Ah, quand même. J'ai cru que tu n'allais faire que des reproches. Il n'y a pas d'En Chantier ce mois-ci, mais il y en aura au moins un le mois prochain, voire deux.

Salut! J'ai des tonnes de questions à vous poser. Laquelle est la mieux, Lynx ou Gameboy? Cyber Combat Police, est-ce la même chose que Cyber Combat Force? Pourquoi ne mettez-vous pas de poster? Pourriez-vous faire plus de tests sur Nintendo? Est-ce que Prehistorik sortira sur PC Engine? Est-il normal que par exemple dans une boutique Jackie Chan coûte 390 francs et dans une autre 299 francs?

Simon Hossenlopp.

La Lynx et la Gameboy sont très différentes. Quant à savoir laquelle est la "mieux", ça dépend de ce que tu en attends. Si tu préfères une machine couleur un peu plus chère et possédant moins de jeux à son actif, la Lynx est bien. Si le noir et blanc ne te gêne pas, que tu n'as pas beaucoup d'argent ou qu'une vaste bibliothèque de jeux t'intéresse, la Gameboy est bien.

Oui, Cyber Combat Police et Cyber Combat Force sont le même jeu.

Les posters, on ne peut pas en faire pour l'instant, à cause de la reliure du magazine. Il faudra attendre un numéro moins gros, et donc agrafé...

Nous ne pouvons pas faire plus de tests sur Nintendo: on teste déjà TOUT ce qui sort! Et c'est pareil pour les autres machines. On ne peut pas inventer des jeux pour le plaisir de les tester.

Il n'est pas exclu que Prehistorik sorte sur PC Engine, mais pour l'instant ça n'est pas à l'ordre du jour. Encore que... mais bon.

Est-ce normal que les prix soient différents d'une boutique à l'autre... Attends. Je prends mon Larousse préféré. Normal: conforme à la règle, à la norme; bien adapté; ordinaire, habituel. Donc, oui, c'est normal, dans la mesure où ça existe depuis que le

monde est monde et que c'est pas près de changer. Quant à savoir si c'est ce qui se passerait dans un monde parfait, la réponse est non. A toi de regarder les prix d'un magasin à l'autre et de faire ton choix en fonction. Attention, il faut toujours prendre le service en compte: si une console est moins chère dans un magasin, mais que celui-ci ne la garantit pas, il vaut peut-être mieux l'acheter plus cher, mais avec la sécurité d'une garantie...

Pouvez-vous m'aider? Je ne comprends pas l'anglais, ou si peu. J'aimerais connaître quelques titres de jeux sur PC entièrement en français.

Georges Fargeon, Montmagny.

Avec plaisir: Monkey Island, Leisure Suit Larry III, Space Quest IV (qui paraîtra bientôt en français), Sim Earth, Zac Mac Kraken... Attention, en général, il existe les deux versions en vente, il faut vérifier que la boîte porte bien la mention "en français à l'écran".

Pourquoi ne laissez-vous que très peu de place à "Jeux...Crack consoles" par rapport à "Jeux... Crack micros"? Pourriez-vous de temps en temps faire un tableau récapitulatif de toutes les consoles avec leurs capacités et leurs jeux disponibles? Sinon, qu'est-ce que: un microprocesseur, des Mhz, une Ram, des Ko, des Kb sur Neo-Geo, une Ram vidéo, la capacité maximale d'une cartouche, des Mo, la résolution maximale d'une console, de la 2D, 3D, 4D, 3D vectorielle, 3D bitmap?

Yann Coat, Paris.



Les astuces pour consoles sont généralement beaucoup plus courtes que sur micro, où il faut souvent un listing entier pour avoir des vies infinies, alors que sur consoles, c'est plutôt des codes ou des combinaisons de touches. De plus, il sort plus de jeux sur micro que sur consoles.
Oui, nous allons faire un récapitulatif de toutes les consoles et de ce qui se fait dessus: un Consoles News hors-série va sortir dans le courant du mois de juin, comportant les fiches techniques de toutes les consoles et des critiques de 500 jeux différents. LEs consoleux qui ont raté des numéros vont pouvoir se mettre à jour.
Pour les questions suivantes, voilà l'occasion rêvée de mettre tout ça à plat. Allons-y. Un microprocesseur, c'est le "cerveau" d'un ordinateur ou d'une console; c'est lui qui fait tous les calculs. De même qu'on juge une voiture d'après sa cylindrée, on juge un microprocesseur par sa "vitesse d'horloge", c'est-à-dire la vitesse qu'il lui faut pour accomplir une opération. Par exemple, un processeur qui "tourne" à 1 Mhz (Mhz: mégaHertz, un millionième de Hertz, et le Hertz vaut une seconde) va effectuer une opération en 1/1.000.000ème de seconde, soit une micro-seconde; s'il tourne à 8 Mhz, il lui faudra 1/8.000.000ème de seconde. En fait, le calcul est un peu plus compliqué, car les opérations de base d'un microprocesseur s'effectuent en plusieurs "cycles d'horloge". Sur un 68000 à 8 Mhz, par exemple, comme sur ST et Amiga, une multiplication s'effectue en moyenne en 70 cycles d'un huit-millionième de seconde, soit à peu près un cent-millième de seconde. Il peut donc faire à peu près cent mille multiplications par seconde en théorie; en pratique, c'est plus compliqué que ça, car le processeur principal peut être interrompu à tout moment par des "co-processeurs", c'est-à-dire des "cerveaux" moins importants quele cerveau principal, mais spécialisés dans une tâche donnée: jouer de la musique, afficher des graphismes, gérer des couleurs, surveiller si on a déplacé le joystick, etc.
Un bit est l'unité de base de l'informatique; c'est un petit interrupteur qui peut être à 0 ou à 1 (allumé ou éteint). Pour des raisons pratiques, on ne bouge jamais les interrupteurs un par un, on les modifie par paquets de 8 ou 16. Un paquet de 8 bits s'appelle un octet (et un paquet de 16 s'appelle un mot). En anglais, octet se dit byte (prononcez "baïte"), qu'il ne faut pas confondre avec bit: un "byte" contient 8 bits. Dans un ordinateur, un octet représente souvent un caractère. Une page imprimée de ce courrier contient environ 5000 caractères; elle occupe donc 5000 octets de mon ordinateur. Un Ko, c'est un Kilo-octet, soit, en théorie, 1000 octets. En pratique, comme les informaticiens travaillent en base 2 ou 8, c'est 1024 octets. Un Mo, c'est un méga-octet, soit 1024x1024 octets, soit 1.048.576 octets. Un Kb et un Mb, ce sont tout simplement les équivalents anglais: Kilobyte et Megabyte.
Notons tout d'abord que les Japonais ont pris la sale manie (la délicieuse originalité, dirait J'm Destroy, qui va devenir bridé, s'il continue à les admirer) d'exprimer les capa-

cités de leurs cartouches en bits plutôt qu'en octet, pour impressionner le gogo. Vous vous souvenez qu'à l'école, dans les petites classes, quand on dit "le Mont Blanc mesure 4 kilomètres", personne ne réagit. Et quand on dit "Il mesure 4000 mètres", tout les gamins font "oooohhhh!!!". Pour les cartouches japonaises, c'est pareil: dire qu'un jeu occupe 8 millions de bits (8 megabits), c'est plus impressionnant que de dire qu'il occupe un million d'octets (1 Mo). Le problème se complique encore lorsque les abréviations anglaises de Megabyte et Megabit sont les mêmes: Mb... Quoiqu'il en soit, sur les cartouches, la capacité est toujours exprimée en Megabits, et il faut diviser par huit pour avoir la taille en octets.

Il n'y a pas de capacité maximale pour une cartouche, sinon les limites de prix. Disons qu'à l'heure actuelle, il est rare qu'elles dépassent 1 Mo (8 Megabits, 1 Megabyte, 1 million d'octets, 1000 Ko, 1000 Kb...). Quand à la résolution, la meilleure pour l'instant est celle de la FM Towns qui est proche de celle d'un PC en VGA (640x400). Enfin, les D. D signifie "dimension". Les animations en 2D sont celles qui font évoluer les personnages de droite et de gauche seulement. En 3D (trois dimensions, comme dans la réalité: hauteur, largeur, profondeur), les personnages peuvent aussi avancer et reculer par rapport à l'écran. La 4D ne veut rien dire du tout, c'est comme le coup des megabits, c'est pour impressionner le gogo. La quatrième dimension n'existe pas, sinon à la télé. Souvent, c'est utilisé à la place de "3D vectorielle".

Justement, quelle est la différence entre 3D vectorielle et 3D bitmap? Les graphismes en 3D bitmap sont ceux dont toutes les étapes ont été dessinées à la main, comme dans un dessin animé. L'avantage, c'est que l'animation est très belle, puisque chaque étape a été pensée longuement. L'inconvénient, c'est que le personnage ne peut faire que les mouvements qui ont été dessinés. En 3D vectorielle, on spécifie les coordonnées d'un objet en trois dimensions: la longueur, largeur et profondeur de tous les élements qui le composent. Lorsqu'il est petit, il est souvent beaucoup moins beau qu'en 3D bitmap; en revanche, il peut se déplacer absolument de n'importe quelle manière, puisque quels que soient la position ou l'éloignement de l'observateur, l'ordinateur peut recalculer les nouvelles coordonnées de l'objet. Pour vous donner un exemple, les simulateurs de vol sont en 3D vectorielle (des objets pas très finement dessinés, souvent composés de lignes simples, mais on peut tourner autour, avancer, reculer, etc) et les Shoot'em ups sont en 3D bitmap.

Justement, j'en profite pour expliquer quelques autres termes importants. Un Shoot'em Up: c'est un jeu de tir. Ça vient de l'anglais "Shoot them up", qui veut dire "tirez-leur dessus", et qu'on traduirait plus facilement par "tirez dans le tas". Beat'em up est la contraction de "Beat them up": tapez dans le tas. Ça désigne les jeux de baston.

Un "scrolling" est un défilement du décor de fond. Lorsque le scrolling est "différentiel" ou "parallaxe", cela signifie que le décor se déplace sur plusieurs plans, comme quand on est en voiture: les arbres défilent extrêmement rapidement, les haies qui sont plus loin défilent un peu plus lentement, et la ligne d'horizon semble presque immobile. Ça donne bien entendu une meilleure impression de profondeur, et c'est pour ça que les scrollings différentiels sont toujours considérés comme un avantage dans les jeux.

Un "sprite", c'est quelque chose qui bouge à l'écran: votre personnage, un vaisseau, un monstre... On ne parle de "sprite" (ou lutin) que dans le cas de graphismes bitmap (dessinés à l'avance). En graphismes vectoriels, on parle "d'objet".

Voilà pour le vocabulaire...

Pourriez-vous m'indiquer le livre le mieux adapté pour commencer en informatique, si possible sur Atari.

Philippe Carlisi.

Euh... Non. Il faudrait que tu dises si tu veux apprendre à utiliser un ordinateur et ses applications, ou à programmer, si tu veux travailler avec ou t'amuser, si c'est pour en faire un hobby ou un métier, quels langages tu souhaites apprendre, etc. Il existe des dizaines de milliers de livres sur l'informatique, il faut préciser ta question... C'est d'ailleurs le problème principal de l'informatique: savoir formuler sa question. Une fois qu'on sait exactement ce qu'on veut, l'ordinateur est beaucoup plus coopératif!

Salut Joystick. Comment fais-tu pour noter les graphismes: les couleurs employées? Les dessins? Et les animations: scrollings? Animation des sprites? Et le son: Musique? Bruitages? Et la note globale: Intérêt? Graphismes, son, animation, originalité, prix? Sinon, votre nouvelle maquette est très bien, bravo.

Malik Agina,
le révolutionnaire éhonté de Paris.

Oui, c'est tout ça. Tout rentre en compte. Pour le graphisme, c'est la qualité du dessin, son originalité, son efficacité (il doit être compréhensible tout de suite, te plonger dans une ambiance au premier coup d'œil), le choix des couleurs, le soin avec lequel il est réalisé. Pour l'animation, c'est la qualité du dessin des sprites, le nombre d'étapes qui le composent, la fluidité, la rapidité. Pour le son, c'est pareil: qualité, efficacité... En fait, tout ça est très subjectif. En gros, quand on teste un jeu et qu'on en prend "plein la gueule", on met une bonne note. Si on se dit: "j'ai déjà vu ça cent fois", on met une mauvaise note... Pour la note globale, tout ce qui précède est pris en compte, plus la qualité et l'originalité du scénario et de l'idée de base, plus d'autres facteurs comme les références aux choses qu'on aime (si par exemple un testeur aime la Guerre des Etoiles et qu'un jeu en est inspiré, il aura tendance à monter un peu la note).

Merci pour la maquette, ça fera plaisir à Jean-Jacques, notre maquettiste.

Mon frère et moi sommes nouveaux lecteurs de Joystick. Comme nous voulons acheter une Megadrive le mois prochain, nous vous demandons



la différence entre la Megadrive japonaise et française (désolé, Destroy, de te reposer la question).

Gérald Pertuiset, Valentigney.

Réponse de Destroy: "Ouais, t'as raison, après tout, même si je réponds à la même question toute ma vie, ça sera au moins quelque chose que j'aurai fait correctement. Alors c'est très simple. La Megadrive japonaise coûte, dans certains magasins, 990 francs, ne fonctionne que sur des téléviseurs qui ont une péritel et qui acceptent le 60 Hz ou sur des moniteurs, l'image est plein écran, elle est garantie un an mais uniquement auprès du magasin qui l'a vendue, Sega ne veut pas en entendre parler, et toutes les cartouches du monde fonctionnent dessus. La Megadrive française coûte 1450 francs, fonctionne sur tous les téléviseurs avec péritel, il y a des bandes noires en haut et en bas de l'écran comme du cinémascope, elle est 10% plus lente ce qui est pratiquement indétectable (et qui est inévitable, vu les normes françaises de télévi-

sion), elle est garantie auprès de Sega (ce qui signifie que la garantie légale s'applique même au-delà du délai normal de garantie), et ne fonctionnent dessus que les cartouches françaises et américaines. En revanche, les cartouches françaises sont disponibles partout, dans les grands magasins et les magasins d'informatique de la France entière, alors que les cartouches japonaises ne sont disponibles que chez les importateurs parallèles, ce qui oblige à la vente par correspondance dans la plupart des cas. Voilà. Si tu me reposes la question le mois prochain, je te tue."

Voici quelques questions. 1) Avez-vous du nouveau sur Beast III? 2) Y aura-t-il une suite à Operation Wolf et Operation Thunderbolt? 3) Y aura-t-il un Batman II, the movie? 4) Il y a pas mal de temps, on parlait d'un "Out Run Europa", avant "Turbo Out Run". Où en est le projet? 5) Indiana Jones and the Fate of Atlantis sortira-t-il sur d'autres formats que sur PC? 6) Y aura-t-il une suite à l'Ange de Cristal? 007) Quel sera le prochain James Bond adapté sur ordinateur? 8) Que pensez-vous d'une rubrique Questions/Réponses?

Pierre Courtaud, Grèges.

1) Beast III, il en est question, mais pour l'instant, ça ne va pas au-délà de la prospective de marché, comme on dit en Terminale G3.
2) Non.
3) Oui, c'est en projet. Mais pour l'instant, c'est très vague.
4) Selon Dany Boolauck: "Le projet est clamsé. Ça arrive".
5) Oui, ST et Amiga, mais la version Amiga sortira probablement avant la version ST.
6) Non.
7) On ne sait pas: les droits d'exploitation du nom "James Bond" sont en train d'être vendus. Selon Domark, qui a adapté les précédents, il faudra attendre de savoir qui va les acheter pour connaître le titre du prochain jeu; ça ne se décidera pas avant la fin de l'année.
8) Oh, mais nous avons déjà ça. Si c'est pour avoir des renseignements sur un jeu, il y a la rubrique "Secours", à la fin des Jeux... Crack. Si c'est pour des questions d'ordre général, il y a une super rubrique, qui s'appelle "Courrier des lecteurs", que tu es déjà en train de lire depuis cinq bonnes minutes.

J'ai remarqué que dans le numéro 14 de votre magazine, vous avez publié Editeur 1.1 pour les Ataristes, Block Editor 1.0 pour Amiga et le Pokeur Automatique pour CPC. J'ai un PC et j'aimerais savoir pourquoi vous ne publiez rien pour nos tristes PC.

Un crétin qui a mis son adresse et pas son nom, Fort de France.

Tout simplement parce que personne ne nous a rien envoyé. Si l'un d'entre vous se sent capable de trouver des vies infinies à la pelle et d'écrire le pokeur de fichiers qui va avec, qu'il nous contacte, on l'embauche.

Je ne comprends pas à quoi correspond la "taille" dans le tableau récapitulatif de la rubrique "Tests" sur PC. S'agit-il de la taille d'un jeu ou de la Ram nécessaire pour qu'il fonctionne?

Lionel Gougne, Paris.

l s'agit de la place qu'occupe le jeu sur un disque dur une fois installé.

Je vous écris car j'ai un big problème: la loi machintruc permet une seule copie de disquette à usage personnel. Mais maintenant, les disquettes sont pratiquement impossibles à copier et sur les disquettes Lankhor, ils disent: "toute tentative de recopie des disquettes peut provoquer des dommages aux disquettes ou à votre ordinateur". J'aimerais savoir s'il y a une solution pour copier ce genre de disquettes?

Jo Dupouy, Pontenx

Eh oui, la loi permet une copie, mais elle ne l'oblige pas. C'est-à-dire que tu as le droit d'en faire une, mais si tu ne peux pas, tant pis pour tes pieds. Cela dit, tu es sensé avoir une copie de sauvegarde en cas de défaillance de la disquette originale. Or, dans ce cas, il faut savoir que la garantie légale s'applique: tu peux renvoyer la disquette à l'éditeur et exiger son remplacement dans un délai raisonnable (deux semaines semble assez raisonnable, dans ce cas). Il ne peut te le refuser, même plusieurs années après l'achat.

J'ai acheté un cordon RS232 pour relier deux ordinateurs entre eux afin de jouer à Populous, Stunt Car Racer, etc. Mes essais ont été négatifs. Que faire?

Thomas Desmettre, Criquetôt l'Esreval

Il faut un câble Null-Modem. Si tu ne précises pas en l'achetant, tu ne peux pas savoir si ton câble est croisé ou non.

Je pense que vous devriez créer une récompense mensuelle pour chaque genre de jeu (meilleur shoot'em up, meilleur arcade/aventure, etc). Cela complèterait assez bien le coup de cœur du mois.

Encore un crétin à qui on ne peut pas répondre, pas de nom ni d'adresse.

Malheureusement, ça n'est pas possible: il peut se passer plusieurs mois entre deux excellents simulateurs de vol, il y a certains numéros dans lesquels il y a très peu de Mégastars. Il serait malhonnête de nommer un jeu "meilleur jeu d'arcade" s'il n'a que 80%, sous prétexte que c'est le meilleur du mois, alors qu'il est possible que le mois précédent un jeu à 90% n'ait pas eu cette récompense parce qu'il est sorti en même temps qu'un autre qui a eu 95%. Hélas, la qualité des jeux n'est pas constante...



Les Top NASA

TOP 8 bits

WINNING TEAM
DOMARK, AMSTRAD CPC/CPC+

GRAND PRIX 500 II
MICROIDS, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR V10
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

TORTUES NINJA
MIRRORSOFT, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL TOP NASA
AMSTRAD CPC/CPC+

HERO' QUEST
GREMLIN, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL EXTRAORDINAIRE
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

GAZZA 2
EMPIRE, AMSTRAD CPC/CPC+

CRAZY STARS
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

HIT SPORT
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

PANZA KICK BOXING
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL 3
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

SPECIAL HIT
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

MONOPOLY
VIRGIN, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL 1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

NASA



LE JEU DU MOIS

PREHISTORIK DE TITUS

TOP 16 bits

LEMMING'S
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM

PREHISTORIK
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

GRAND PRIX 500 II
MACROIDS, ATARI ST/STE, AMIGA

UMS II
RAINBIRD, ATARI ST/STE, AMIGA

COMPIL TOP NASA
ATARI ST/STE, AMIGA

ATOMINO
PSIGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA

MID WINTER II
RAINBIRD, ATARI ST/STE, AMIGA

ATP
SUBLOGIQUE, IBM PC

HERO' QUEST
GREMLIN, ATARI ST/STE, AMIGA

ARMOUR GEDDON
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA

COMPIL ACTION PACK
MICROIDS, ATARI ST/STE, AMIGA

CHUCK YEAGER
ELECTRONIC ARTS, AMIGA

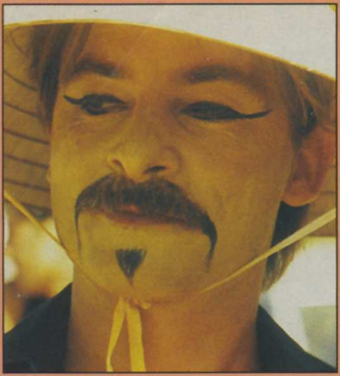
TITUS ACTION
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA,IBM PC

THE RAIDERS
SILMARILS, ATARI ST/STE, AMIGA

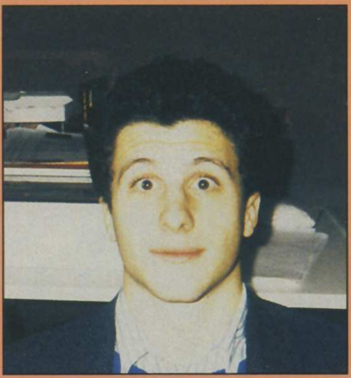
PANZA KICK BOXING
FUTURA, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19. rue Sommeiller T. 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2208. route de Grasse T. 93.74.18.06
13200 ARLES 2 bis. place Lamartine T. 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16. rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
90000 BELFORT 52. faubourg de France T. 84.28.38.21
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81.52.26.03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21.83.14.15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bât. B T. 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91. rue de Bernières T. 31.86.65.30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83
73000 CHAMBERY 8. rue Favre T. 79.70.08.03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19. rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28
50100 CHERBOURG 12. av. de Paris T. 33.20.52.52
63000 CLERMONT FERRAND 47. rue Blattin T. 73.34.09.77
60200 COMPIÈGNE 25. rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
27000 EVREUX 17. rue Isambard
83600 FREJUS 805. av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40
59000 LILLE 59. rue Nationale T. 20.57.59.12
69002 LYON 26. rue Grenette T. 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6. av. de la République T. 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39. av. Cantini T. 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32. rue des Rochettes T. 77.34.19.85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96
58000 NEVERS 1. rue Hoche T. 86.21.50.40
06000 NICE 122. bd Gambetta T. 93.88.57.57
06000 NICE 4. bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
64000 PAU 1. bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26. cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11. av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21. rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43. rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17. rue du Président Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C.Cial StGenis2. les B.Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
65000 TARBES 1. av. B. Barrère T. 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88. allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9. Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
10000 TROYES 7. rue de la République T. 25.73.73.89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN C.Cial Grand Vire-1.av.G.Péri T.72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74.23.48.82

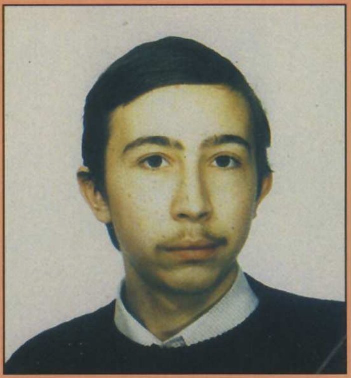
Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN NATHAN LOGICIELS



Voici Henri Legoy. C'était le rédac'chef de Joystick Hebdo. Il est maintenant conseiller de Joystick Mensuel. Avec un nom comme ça, on s'attend à un type bien de chez nous, fils du terroir, les pieds solidement plantés en terre, un bon sens qui sourd sous les grommellements bon enfant et l'odeur de la vigne collée aux basques. Alors que pas du tout: Henri est chinois. Son vrai nom est N'lee Leu Goâ. De l'Asie, il tire sa finesse, sa subtilité et son bouddhisme. Ça, le bouddhisme, c'est le plus ennuyeux. D'abord parce qu'il ne mange pas n'importe quoi: quand on veut le traîner au restaurant, c'est toute une affaire. Ensuite, parce qu'il cite des phrases de Confucius à tout bout de champ (alors que justement, contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, les champs, connais pas). Il a coutume de dire: "Le bœuf mange l'herbe et l'homme mange le bœuf. Mais l'herbe est multiple et le bœuf est unique". Il dit aussi: "Si le soleil te chauffe la tête, mets un chapeau. Si ta femme te chauffe la tête, achète-lui un chapeau". En ce moment, il fait une retraite zen. Quand on lui a objecté que c'était une perte de temps, il a répondu: "Quand le sage montre la lune du doigt, l'mbécile regarde le doigt".



Yacine est notre dessinateur attitré et préféré. Vous nous demandez souvent, dans votre courrier, quel est son vrai nom. Il s'appelle Yacine Yacine, comme Yéouéné Yéouéné. Il participe à Joystick depuis le début, et c'est d'autant plus étonnant qu'il se destine à une carrière de diplomate international, selon ses propres dires. Il voyage tout le temps et partage sa vie entre la Colombie, l'Afghanistan, le triangle d'or, le Maroc, Amsterdam, le Yunan, le Népal et Joystick. Ce qui est excessivement bizarre, c'est que chaque fois qu'il arrive, il nous prend à part pour nous donner des instructions: "Si on vous demande, dites que j'étais avec vous hier soir". Ou alors: "Si les flics appellent, je ne suis pas là". Et il reçoit des coups de téléphone bizarres, on l'entend dire: "Oui... Oui... La marchandise... Oui... Le bateau panaméen accostera au quai numéro 15 ce soir... Oui... 100.000 dollars... Oui... On livrera la fille en échange de la marchandise". Quand on lui demande pourquoi il continue à dessiner plutôt que de se consacrer à sa carrière, il répond: "Il me faut une couvert... pardon, c'est pour me délasser entre deux missions diplomatiques".



Patrice Maubert est le boute-en-train du groupe. Ce n'est jamais le dernier à sortir une bonne blague. Il veut tout le temps aller boire des coups, faire la fête, il donne des grandes claques dans le dos et il drague sans arrêt. Parfois, il arrive à Joystick très tôt le matin, vêtu d'un smoking froissé, les yeux allumés, les cheveux ébouriffés, et il dit simplement: "Quelle fête, les amis, quelle fête" puis il s'endort sous un bureau. On se demande comment il trouve le temps de faire des "Jeux... Crack" sur Amstrad. A Paris, il est connu de tous et il n'est pas un bar ou une boîte de nuit où il n'ait sa bouteille et où il n'appelle le patron par son prénom. Paris-Match l'a d'ailleurs contacté pour lui confier la rubrique "La folle semaine de Patrice Maubert", mais il a refusé, arguant de sa fidélité à Joystick, ce dont nous lui sommes reconnaissants. Et il dit qu'après tout, la fête, c'est un instinct, ça ne s'apprend pas, ça ne s'explique pas. "C'est un virus qu'on a en soi, explique-t-il. C'est l'envie de s'amuser, de partager un moment de bonheur avec les copains, et si on allait boire un coup? T'as fini tes textes? Non? On s'en fout, allez, viens boire un coup quand même".



Isabelle est la chef de pub du journal. Son rêve, c'était de travailler à Cosmopolitan ou à Elle. Du coup, elle passe son temps à essayer d'avoir des pubs de Cartier, Lanvin, Dior, Biotherm, Garnier, etc. Ce qui est particulièrement inutile, puisque ces marques ne sont pas vraiment intéressées par le lectorat de Joystick et que réciproquement, nos lecteurs ne sont pas particulièrement fans des produits de beauté. On doit la rappeler à l'ordre régulièrement: "Isabelle, au lieu de prendre rendez-vous avec L'Oréal, tu ne pourrais pas aller voir Electronic Arts?" De temps en temps, elle vient nous voir et nous dit: "Dites, j'ai eu une idée de jeu. Le personnage marche rue de Rivoli, et les devantures des magasins scrollent de gauche à droite. Il doit entrer dans un maximum de boutiques pour faire son shopping avant que le parcmètre de sa voiture ne soit revenu à zéro. Chaque flacon de parfum acheté compte 1000 points, un bijou compte 10.000 points, etc". Elle cherche toujours à faire accepter son scénario par un éditeur, mais elle n'en connaît aucun, alors elle a un peu de mal.



Cris est le Rimbaud du minitel, le Lautréamont du graphisme, le Machiavel de l'escape fond rouge. Personnage énigmatique qui semble tout droit sorti d'un essai de Chateaubriand, romantique, sombre, il est toute la poésie du journal. Quand Maubert arrive et propose d'aller boire des coups, Cris répond: "Boire des coups? Futilité de la vie...". Quand N'Lee Legoy lui cause de la philosophie zen, il répond: "Zen? La sagesse, l'esprit et le sens, mais où est l'amour?". Bizarrement, c'est avec Isabelle qu'il s'entend le mieux, car elle parle de produits de beauté et il parle de beautés diaphanes et éthérées, de jeunes filles plus belles que le jour, de chevaliers servants, d'exaltation mystique et de nobles sentiments. Lorsqu'il doit faire une page graphique pour le 3615 Joystick, il apporte une animation superbe d'une rose qui éclot, puis qui meurt, symbolisant la vanité des choses et le temps qui passe et nous tue lentement. On est obligé de lui dire: "Tu pourrais pas plutôt mettre un Robocop ou un Rambo, avec une mitraillette?" et il s'exécute à contre-cœur.



Antonio Simoes est l'un de nos patcheurs, grand colleur de rustines logicielles devant l'éternel. S'il y a une vie infinie à trouver quelque part, il la trouve. C'est d'ailleurs une véritable malédiction. L'autre jour, Seb arrive avec son walkman (il aime bien avoir un walkman quand il se balade, il écoute des musiques planantes pour se sentir bien); Antonio lui prend en douce, bricole dedans et lui rend en lui disant: "Voilà, maintenant il va deux fois plus vite, non, ne me remercie pas, vieux, c'est tout naturel". Il a reprogrammé tous les Mac du bureau. "Maintenant, en appuyant sur une seule touche, tu as toute une phrase qui s'affiche. Tu te rends compte du gain de temps?" Alors du coup, on ne peut plus rien taper, parce que sur la lettre A il y a "Veuillez agréer, cher président, l'expression de mes sentiments les plus chaleureux"; sur le B, il y a "Pour obtenir des vies infinies, mettez les octets xx xx à l'offset xx", sur le C, il y a "Merde pour votre prochain spectacle, je suis avec vous de tout mon cœur", etc.



Huguette s'occupe des abonnements. On lui a attribué ce poste parce que c'est un bloc de béton.

"Allô? Bonjour Madame, je vous appelle parce que je n'ai pas reçu le dernier numéro...

- Oui, c'est normal, il y a des retards d'expédition, vous devriez le recevoir dans une semaine."

"Allô, j'ai déjà appelé il y a deux semaines, je n'ai toujours pas reçu...

- Oui, c'est parce que les postes font des grèves tournantes."

"Allô, ça fait maintenant deux mois...

- Oui, c'est normal, ça met des fois assez longtemps. Attendez encore un peu."

"Allô, ça fait six mois...

- Oui, mais c'est le facteur de votre ville qui s'est cassé la jambe. Attendez, je regarde le listing... Oui, c'est la jambe droite. Attendez encore un mois."

"Allô, je vais bientôt mourir, je suis vieux, j'étais abonné à Joystick il y a 62 ans, je ne l'ai toujours pas reçu...

- Oui, c'est normal, c'est le routeur qui s'est trompé d'étiquettes, mais rassurez-vous, vos arrières petits-enfants devraient le recevoir d'ici quelques années".



Voici le véritable centre névralgique de Joystick. Les soirs de bouclage, il résonne des diverses exclamations de la rédaction réunie là pour se remonter le moral:

Jean-Jacques: T'as pas un Pharmaton? J'ai plus de Guronsan!

Seb: T'as écouté le dernier Sweet Smoke? Planant, mec, planant! Au fait, faut que je me casse, j'ai rendez-vous avec Mitterrand.

Destroy: Excusez-moi, je suis un peu en retard, je me réveille.

Claude: Merde, les mecs, foutez pas le bordel, le barman va gueuler!

Moulinex: Lui, s'il continue à me regarder comme ça, je lui mets un pain dans la gueule, ça va pas traîner...

Danboss: Oh, combien de marins, combien de capitaines...

Alain: "Tu as tué notre amour/à coups de pixels", c'est pas mal, non?

David: Vous trouvez pas que je ressemble à Paul Newman?

Dany: Un café-crème, s'il vous plaît. En avant-première.

Elbaz: Je voudrais que vous m'expliquiez pourquoi ...

Danbiss: Oh, je vais me faire la patronne, elle me jette de ces regards...

N'Lee Legoy: Une chaîne ne vaut jamais que par son maillon le plus faible. Mais un maillon fort n'est rien sans les maillons faibles.

Sommaire

joystick • juin 1991 • n° 17

COURRIER DES LECTEURS 4
NEWS PREVIEWS 16

DOSSIERS:
DUNE 12
MINDSCAPE 56
VIRGIN GAMES 48

JEUX CRACK:
AMIGA 83
CPC 68
PC 94
ST 74
PLAN:
ASTAROTH 82
PETITES ANNONCES 207
ABONNEMENT 202
CONCOURS PREHISTORIK 96

LE GRAND ZOO
RICHARD JOSEPH 20

ARCADES 204

INDEX TESTS MICRO 161

CONSOLES NEWS: 97
JEUX CRACK 156
COUP DE CŒUR
ADVENTURE ISLAND 118

MEGA DOSSIER
DUCK TALES 148

PREVIEWS 112
PHANTASY STAR III
SPIDERMAN
STREETS OF RAGE
WRESTLE WAR

GAME-BOY:
BUBBLE BOBBLE 131
CYRAID 123
DEVILISH 126
MARU'S MISSION 122
NABUNAGA'S AMBITION 127
POWER MISSION 124
RACING SOUL 121
ROLAND CURSE 137
THE GAME OF HARMONY 122
WORLD CUP SOCCER 135

GAME-GEAR:
CASTLE OF ILLUSION 126
GG SHINOBI 124
SHIKINJO 133
SKWEEK 120
SUPER GOLF 120

MEGADRIVE:
KA.GE.KI. 130
SHIKINJO 125
WADNER 132

NINTENDO:
DAYS OF THUNDER 142
DRAGON NINJA 144
GAUNTLET II 139
GREMLINS II 146
IRON SWORD 140

PC ENGINE:
ADVENTURE ISLAND 118
ETERNAL CITY 134
SHUBIBIN MAN II 136

SEGA MASTER SYSTEM:
DYNAMITE DUKE 141
GOLDEN AXE WARRIOR 128
PAC MANIA 138

EDITO

Si vous prenez vos bouquins d'histoire, vous pourrez constater que la quasi-totalité des révolutions (des soulèvements populaires, plus exactement) ont toujours eu lieu pendant les périodes chaudes, disons entre avril et octobre. C'est un peu normal: quand il fait froid à pierre fendre, on n'a pas spécialement envie d'aller sortir pour faire les cons avec des piques et des fourches à foin (ah, ça ira...).
Chez nous, c'est un petit peu pareil. En hiver, on hiberne (1). L'été, on se réveille (2). Et du coup, on est fébrile, et on ne peut pas s'empêcher de sortir de nouveaux magazines. Dès la mi-juin, vous trouverez en kiosque un numéro hors-série de Consoles News, un guide exhaustif de toutes les consoles et de tous les jeux qui sont sortis sur ces consoles depuis deux ans. Près de 500 jeux testés, vous vous rendez compte?
Et les pas-consoleux, que deviennent-ils, dans l'histoire? Ils peuvent se réjouir: il y aura beaucoup de nouveaux jeux juste avant ou pendant les vacances. Du coup, forcément, on va faire un énorme numéro double pour les mois de juillet et d'août, avec non seulement tous les tests habituels (3), mais aussi des reportages, plusieurs jeux en cours de réalisation, des interviews, des dossiers, le compte-rendu complet du CES de Chicago (où vont se rendre AHL et Dany Boolauck) et des tas de choses bien.
Il y aura aussi une double ration de "SOS", et ça, c'est pour nous faire pardonner: nous n'avons pas pu en mettre ce mois-ci.
Hop, tiens, on lance un concours. Vous connaissez les "mécaniques"? Il s'agit d'un enchaînement d'actions inéluctable et préparé à l'avance. Un exemple: un briquet se trouve sur un levier. Lorsqu'on bascule le levier, le briquet monte et sa flamme va chauffer une ficelle. Au bout d'un moment, la ficelle cède, ce qui libère un poids qui tombe sur un ressort. Le poids rebondit et va heurter un tourniquet qui en s'ouvrant, laisse couler un liquide qui est recueilli dans une coupe. Lorsque la coupe est pleine, elle bascule et tombe sur un déclencheur qui fait éclater un pétard, etc, etc... Vous voyez la pub dans laquelle des morceaux de sucre tombent en cascade, comme des dominos? C'est un peu ça, sauf qu'au lieu d'être de bêtes morceaux de sucre, chaque étape doit être différente des précédentes.
Donc, le concours, c'est ça: utilisez votre imagination pour dessiner la plus belle mécanique possible, sachant que le but ultime de la chaîne doit être Elbaz (la dernière étape est une paire de ciseaux qui le tond, ou quelque chose qui lui taille les oreilles en pointe, ou qui lui donne des coups de poing dans le ventre...).
Et qu'est-ce qu'on gagne? Les deux premiers seront publiés (dépêchez-vous!), et les autres, je sais pas encore, on fera quelque chose de sympa, on verra.
Amusez-vous bien.
See you next month.

(1) A propos, pourquoi prononce-t-on "des hhhiboux" et "des z'hibernations", en aspirant le h dans un cas et pas l'autre, quand bien même les trois premières lettres sont les mêmes? Vous le savez, ça? Parce que quand un mot vient du latin, le h est muet (des z'hommes). Quand il vient de l'allemand, il est aspiré (des heaumes). Ça n'a aucun rapport avec ce qui précède non plus qu'avec ce qui suit, mais c'est intéressant. Enfin, je trouve.
(2) Réflexion faite, le raisonnement ne tient pas debout: nous avons sorti la Bible des Pokes en plein hiver. Si ça se trouve, il y a eu aussi des soulèvements populaires en hiver, auquel cas tout mon bel édifice réthorique se casse la gueule avec un bruit mouillé. Tant pis. J'assume.
(3) Je viens de découvrir les notes en bas de page. Super. (4)
(4) Ouais, le but de la note (3), c'était pas de dire que j'aimais les notes en bas de page, mais de rappeler qu'il est inutile de nous écrire en nous demandant "testez plus de jeux sur PC Engine", "testez plus de jeux sur Amiga", ou n'importe quelle autre bécane: on teste TOUT ce qui sort, c'est pas compliqué.

news • previews

REPORTAGE
DANY BOOLAUCK

DUNE

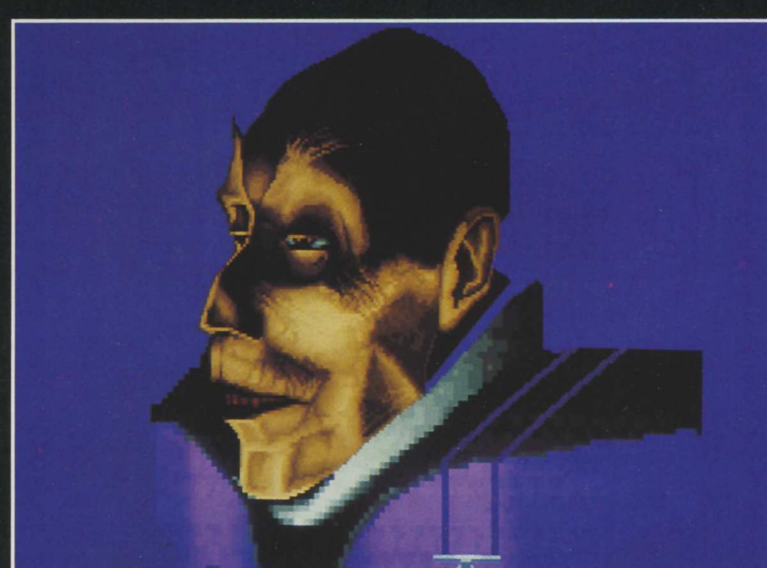
Dune, l'épice, les Fremen et le ver ! Cette fabuleuse histoire sera très bientôt sur petits écrans sous la forme d'un jeu. Vous êtes Paul Atréides, le messie d'Arraki, en guerre contre les Harkonnen qui convoitent votre planète.

Intrigues, guerres et aventure fantastique en perspective !



Un des chefs des Fremen, qui sont tous sous la direction de Stilgar. Ces autochtones rebelles vont aider Paul dans son combat contre les Harkonnen.

Dune. Ah! Voilà un mot qui devrait vous inspirer bien des pensées. Ceux qui ne sortent pas le dimanche vous recracheront le dico en disant qu'il s'agit d'une colline de sable édifiée par les vents sur les littoraux et dans les déserts. Les autres, ceux n'ont pas honte de rêver, vous diront qu'il s'agit d'une des plus belles histoires de science-fiction que le défunt Frank Herbert a eu la bonne idée de commettre (à lire: "Frank Herbert, un homme, une biographie" par Gérard Sallaberry). Après le livre et le film, Dune nous revient sous la forme d'un jeu! Je vois déjà les adorateurs de Dune tiquer. "Comment? On veut retoucher à notre Bible! Ah non! Une fois, ça suffit!" En effet, beaucoup sont ceux qui ont été déçus par l'adaptation cinématographique de Dune que l'on doit à David Lynch. D'ailleurs le film n'a pas connu un gros succès commercial. Le jeu, quant à lui, est en pleine phase de développement chez Virgin Loisirs. Les membres de l'équipe qui travaillent sur ce méga-projet ne sont pas totalement inconnus. Presque tous ont fourbi leurs premières armes à Ere Informatique. Dans le désordre, nous avons Philippe Ulrich (Captain Blood), Didier Bouchon (Captain Blood), Rémi Herbulot (Crafton et Xunk), Patrick Dublanchet, Jean-Jacques Chaubin et Stéphane Pic. Le jeu sera donc une création exclusivement française! Les raisons pour lesquelles l'adaptation micro de ce livre-culte américain est "made in France" sont multiples. Commençons par une petite rétrospective qui nous ramène à 1989. Il faut savoir qu'à l'époque plusieurs éditeurs se battent pour obtenir les droits sur Dune. Virgin Mastertronics USA décroche, à coups de dollars, ces fameux droits au grand désespoir des autres concurrents. A



Tufir Hawat est un mentat, un des plus vieux et un des plus puissants. Le mentat est une classe de citoyen de l'Imperium formé à la logique la plus poussée. Surnommé "ordinateur humain", il remplace la machine qui a été bannie de l'Empire. Il consomme la sémuta, une drogue qui a pour effet de leur noircir les lèvres et rougir leurs dents.



Un Fremen équipé du "Distille". Il s'agit d'un vêtement mis au point sur Arrakis (Dune) qui est fait d'un tissu dont la fonction est de récupérer l'eau d'évaporation du corps et des déjections organiques. L'eau ainsi recyclée est recueillie dans des poches et peut-être à nouveau absorbée à l'aide d'un tube.



Feyd-Rautha, neveu du Baron Harkonnen, un personnage ambitieux, agressif, impulsif. C'est un comploteur né qui n'hésiterait pas à éliminer son oncle pour parvenir au pouvoir. Ce dernier lui a promis de lui donner Dune.

l'origine, Virgin Mastertronic USA n'a absolument pas l'intention de créer un jeu mais un événement va tout changer. La bande à Ulrich quitte Infogrames (Ere Informatique était une filiale de ce dernier) et s'installe dans les locaux de Virgin Loisirs. La suite est prévisible, connue et appréciée par les dirigeants de Virgin: l'équipe est aussitôt pressentie pour adapter Dune sur micro. Sous la direction de P. Ulrich,



Kynes, l'écologiste en mission sur Dune pour le compte de l'Empereur. Il est totalement intégré dans le peuple Fremen. C'est un des personnages clé de l'histoire



Gurney Halleck est un guerrier troubadour, une intelligence sauvage, qui doit sa cicatrice au Baron Harkonnen. C'est sa haine envers ce dernier qui l'a amené à rejoindre les rangs des Atréides.



Le contrebandier est un de ces navigateurs hors-la-loi qui échappent totalement au contrôle de la toute puissante Guilde Spatiale. Ils vendent des armes aux Fremen en échange de l'Epice.

PRE VIEW

l'équipe planche sur la conception d'un jeu. Des scénarii sont soumis à Virgin Mastertronics USA qui désirent que les éléments du jeu tiennent compte des goûts du public américain. Après quelques essais infructueux, une maquette conçue par Didier Bouchon et Rémi Herbulot est finalement acceptée. Quels ont été les obstacles majeurs pour l'élaboration d'un tel produit? Remi Herbulot explique: "La grande richesse du livre nous a posé un problème de choix. Quels éléments du texte pouvaient servir dans un jeu et surtout quel genre choisir: de l'arcade? de la stratégie? de l'aventure? Bref, il fallait qu'on imagine une création qui soit, à la fois, fidèle à l'atmosphère qui émane du



Voici un ornithoptère, plus communément appelé orni. C'est un engin aérien à aile mobile dont le principe de sustentation est analogue à celui des oiseaux. C'est un des moyens de locomotion sur Dune.

livre et tout simplement un bon jeu." Avant de vous parler du jeu lui-même, un bref rappel de l'histoire de Dune est nécessaire pour ceux qui ne l'ont jamais lu. Dans une lointaine galaxie, l'empire de Padishah Shaddam VI s'étend sur plusieurs systèmes solaires. Sur Dune, la planète des sables, germe l'épice, une drogue, dont la consommation procure longévité et prescience. L'épice n'existe que sur Dune et tout le monde en demande, surtout la Guilde spatiale. Ses membres, les navigateurs, prévoient l'avenir et mènent toujours les astronefs à bon port. Sans eux, pas de voyages spatiaux. Cette situation leur confère une puissance incommensurable. Le Duc Leto Atreides, cousin de l'empereur, est le seigneur de Dune. Il doit défendre sa planète contre toutes les convoitises qu'elle suscite, notamment celle du Baron Harkonnen, son pire ennemi.



Le Sardaukar est un de ces soldats fanatiques de l'empereur. Enfants, ils sont élevés dans un milieu hostile au sein duquel la moitié d'entre eux meurent avant l'âge de onze ans. Leur entraînement militaire développe leur férocité tout en éliminant presque l'instinct de conservation! Dès l'enfance, on leur enseigne l'utilisation de la cruauté et la terreur. Un Sardaukar vaut dix combattants ordinaires !

Paul, le fils de Leto, doué de certains pouvoirs encore latents, va vivre une fantastique aventure qu'il le mènera sur Dune où il sympathisera avec les Fremens, des autochtones, et découvrira le secret de l'épice et des vers géants. Si vous voulez savoir qui a gagné la guerre de l'épice, lisez le livre! La première partie de l'histoire est essentiellement une intrigue politique tandis que la deuxième partie retrace la lutte entre Harkonnen et Atréides et l'entrée en action des Fremens menés par Paul qui devient une sorte de messie. Dans le jeu, l'histoire est un peu modifiée. Les Atréides arrivent sur Dune au moment où celle-ci a déjà été



Paul Atréides, fils du Duc Leto et de Jessica, une Bene Gesserit. Enfant, il révèle déjà des dispositions à prédire l'avenir. Une fois sur Arrakis, Paul sera considéré comme un prophète par les Fremen.



Chani, fille de Kynes et d'une Fremen, fiancée de Paul Atréides. Elle va lui permettre de bien s'introduire dans les milieux Fremen. Chani enfantera par deux fois d'une fille et d'un garçon.

Virgin LOISIRS

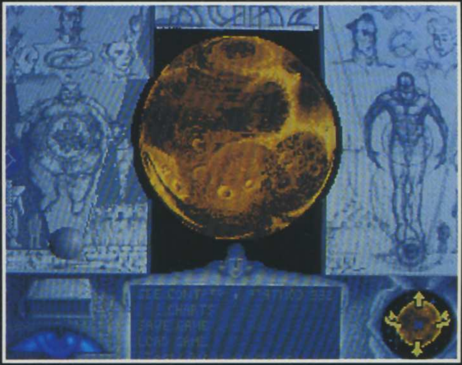
PRE VIEW

news • previews

conquise par les Harkonnens. Paul est isolé est possède des alliés secrets, des fremens dont il doit gagner la confiance avant que ces derniers n'obéissent. Le but du jeu: battre les Harkonnens grâce à l'aide des Fremens. Dune sera essentiellement un jeu d'aventure/stratégie avec un zeste de Populous.

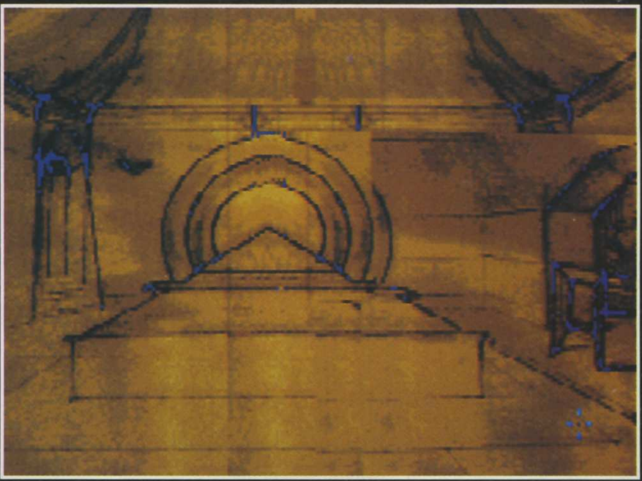


Stilgar, LE chef incontesté des Fremen. C'est lui qu'il faut convaincre pour obtenir l'aide du peuple d'Arrakis.

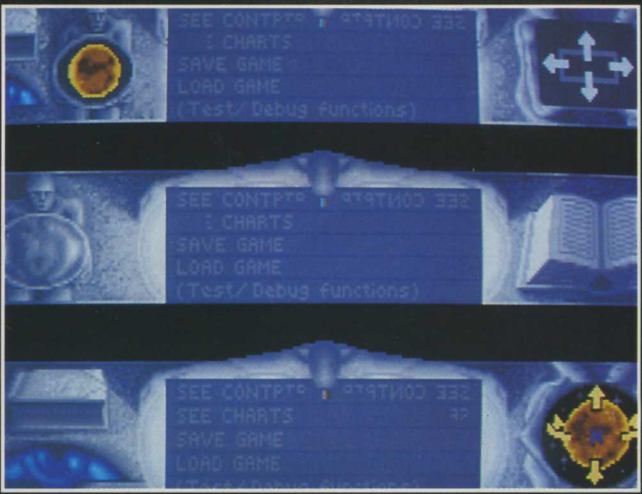


Le joueur ne verra cet écran qu'au moment où les pouvoirs de Paul vont se révéler à lui. A partir de là, Paul pourra entrer en contact avec les Fremen et superviser son plan de bataille.

Paul pourra se déplacer en orni, rencontrer et dialoguer avec les différents personnages. A un certain moment de la partie, qui reste à définir, certaines actions de Paul, liées aux contacts avec les Fremens, vont activer ses pouvoirs latents. Dès cet instant, Paul aura une vision globale du monde qui l'entoure, c'est-à-dire, Dune. Pour le jouer, cela va se traduire par un "retournement" de l'écran, laissant apparaître la planète, entourée d'une série d'icônes de commandes. Dès cet instant, Paul pourra contrôler, à distance, le peuple Fremen. Le concept global du jeu place le joueur dans un univers vivant. Autrement dit, Paul pourra passer de l'aventure à la partie stratégie (contrôle des Fremens) à tout moment. En outre, des événements se dérouleront indépendamment des interactions de Paul. De temps à autre, le Kwisatz Haderach (Paul) aura des visions d'un futur proche. Au joueur de comprendre la signification de ces visions. Pour finir, le scénario du jeu ne suit pas fidèlement celui du livre. Selon les actions du joueur, des événements totalement inédits peuvent avoir lieu. Toute la conception de Dune est faite, à l'origine, en fonction d'une version CD-Rom avec des musiques digitalisées. La version PC dont nous vous présentons des photos d'écrans sera en VGA (des versions ST et Amiga sont prévues). On ne peut rien en dire de plus car des améliorations ou des changements seront certainement apportés avant la version finale qui est programmée pour la fin 91. Nous reparlerons de Dune avant sa sortie.



Maquette de la chambre de Jessica, la mère de Paul. Elle appartient à la puissante secte du Bene Gesserit qui comporte que des femmes. Elles subissent, dès l'enfance, un entraînement physique et mental qui leur procurent certains pouvoirs tels que "la voix". Il permet aux adeptes de contrôler les individus grâce à certains sons de leur voix.



Ces planches représentent les icônes de commandes avec lesquels le joueur pourra agir sur l'environnement de Dune. Par exemple, l'œil bleu permet de contacter les Fremen.



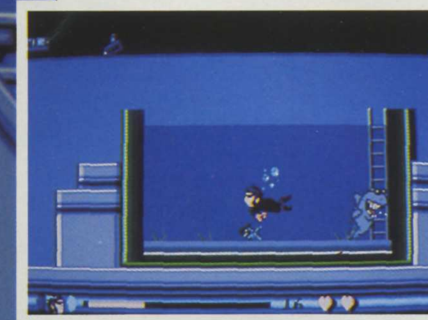
Vue de l'intérieur du Palais qui est, au début du jeu, le quartier général de Paul. C'est là qu'il pourra rencontrer les autres personnages de l'intrigue et recevoir les messages de ses ennemis.



Les mentats qui planchent sur Dune depuis plusieurs mois

TITUS : DIABLO, JAKE ET ELWOOD





Blues Bros.



Crazy Cars II

De grosses nouveautés sont en préparation chez l'éditeur français. Le premier est une suite d'un des titres fétiches de Titus: Crazy Cars III! Le bolide à piloter est une Lamborghini Diablo participant à ces fameuses courses interdites en pleine ville auxquelles s'adonnent les fêlés du volant. Plusieurs niveaux aux décors variés sont proposés. Vous devez vous qualifier parmi les trois premiers pour avoir le droit de participer à la course suivante. Vos adversaires n'hésiteront pas à vous rentrer dedans, à la manière des stock-cars. Pour corser un peu les choses, la police fera tout pour vous arrêter. Les graphismes que nous vous présentons ne sont encore qu'au stade de développement. Sortie prévue en novembre sur ST, PC et Amiga. Le deuxième titre est un jeu de plateformes avec, comme héros, les célèbres Blues Brothers! Fauchés, ils doivent trouver suffisamment d'argent pour organiser un concert. Jouable en solo ou a deux, Blues Brothers vous entraîne dans les méandres des cinq niveaux du jeu. Une innovation intéressante: en mode deux joueurs, Jake et Elwood peuvent se séparer. Autrement dit, sur la simple pression d'une touche, l'écran se centre, alternativement et à la demande, sur l'un des Blues Brothers. L'autre joueur peut, à tout moment, quitter l'écran et revenir. Cette disposition n'est pas un gadget de plus car certains passages du jeu sont plus accessibles à deux qu'en solo! A part ça, rien à dire! Côté animation, ça swingue! Côté graphismes, ça flashe! De plus, Titus a obtenu les droits pour les musiques de Peter Gunn et Everybody needs somebody to love qui serviront de fond sonore. Sortie prévue en octobre sur ST, Amiga et PC.

HATIER ET UBI, LE MARIAGE !

Hatier Logiciels sort des éducatifs sur ordinateur depuis un bout de temps. Bon. Ubi Soft quant à lui, nous développe des jeux, sur ordinateur, et depuis un bout de temps aussi. Bon. Tout aurait pu rester ainsi, chacun dans son coin, la peur au ventre et la tristesse dans les yeux. Mais pour la plus grande joie de tous, ces deux éditeurs ont décidé de s'associer, et de sortir des titres, comprenant, dans la même boîte, un éducatif de chez Hatier, et un jeu de chez Ubi. Ah. Côté éducatif, cela va du CE1 à la 5ème, et du français, au calcul, aux sciences, à l'histoire et à la géo. Et pour les jeux, des titres Ubi déjà disponibles comme The Teller et Pick'n'Pile. Les Twin Softs, Ubi-Hatier, sortie fin juin sur ST, PC et CPC, de 200 à 300 francs environ.

INTERNATIONAL VECTOR FOOTBALL

Impulze, un groupe de développeurs, travaille actuellement sur une simulation de football en graphismes vectoriels! Les points forts du jeu sont, paraît-il, l'extraordinaire réalisme du jeu et des effets visuels très convaincants. International Vector Football (IVF) est jouable à un ou deux joueurs. On retrouve le mode practice, match simple et un tournoi où huit équipes s'affrontent. Le décor (terrain, public, barrières etc.) et les joueurs sont tous en graphismes 3D. Evidemment, un décor trop détaillé ralentit les animations. A cet effet, le programme vous permet de paramétrer les éléments du décor (jouer sans public, par exemple). A l'instar de Kick Off, vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle. On pourra également développer des tactiques (positions des joueurs dans chaque zone du terrain, etc.). Vos co-équipiers, gérés par l'ordinateur, sont très actifs et se placent toujours dans la meilleure position possible en fonction de l'action! Vous "vivez" votre match à travers six caméras permutables à volonté: vue aérienne, vue subjective, vue sur le coté du terrain (gauche et droite), vue derrière les buts et vue au-dessus du stade. Sortie prévue en Juillet sur ST et Amiga.





GRAND SIECLE

Alors que vous visitez le château de Versailles au milieu des touristes, un clavecin se fait entendre dans le lointain. Or ça, Monsieur, qu'est-ce cela, vous voilà plongé subitement au siècle des lumières. Par la malpeste, il vous faut donc retrouver votre chemin et déjouer les intrigues de ce logiciel éducatif, à tel point agréable qu'il mérite le nom de jeu didactique. A l'aide de la souris, vous pourrez parler aux illustres personnes évoluant dans les couloirs (la Pompadour, Voltaire, etc.) et qui sait, peut-être obtenir un privilège de notre bon Roy Louis le quinzième. Le siècle des lumières, édité par Ubi Soft.

AZERTY BIEN TEMPERE



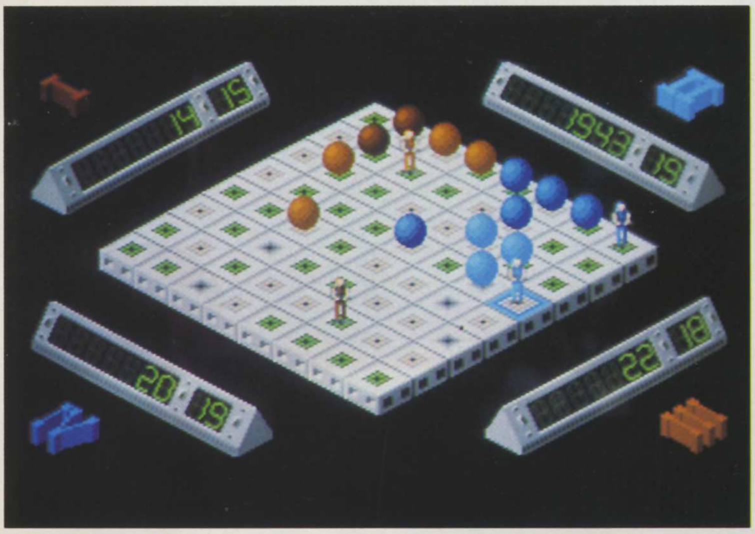
Comme son nom l'indique assez clairement, Visual Composer est un logiciel destiné aux utilisateurs de la carte Adlib désirant créer leurs propres morceaux sur PC. Sur le côté, un clavier de piano permet, lorsqu'on clique dessus, d'entendre la note. Ensuite, il suffit de la placer sur la ligne horizontale et hop! on passe à la suite. Bref, l'écran est équivalent à une bande de piano mécanique. Dommage qu'il ne soit pas possible d'afficher une partition. En revanche, Visual Composer permet aux possesseurs d'un clavier MIDI (et de l'interface ad hoc) de jouer note par note leur morceau. Ensuite, il ne reste plus, au moyen d'outils, à trafiquer ledit morceau en maniant des blocs qu'il est possible de retourner, voire répéter afin de faire jouer la séquence Ad Libitum!



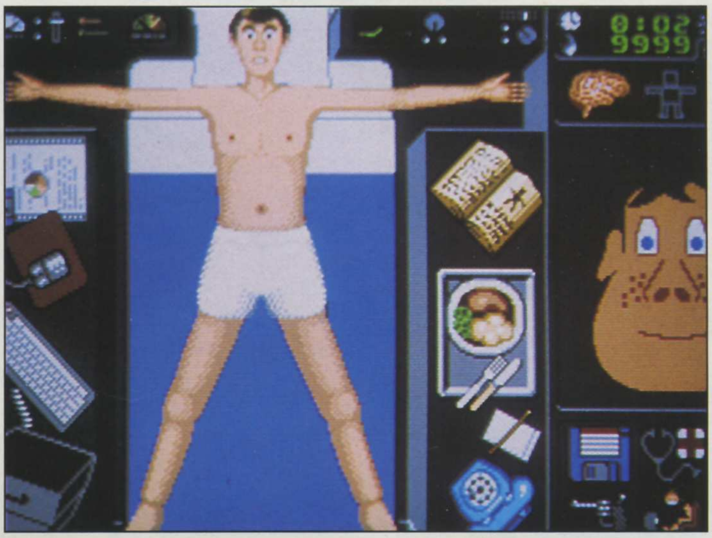
Après l'édition (Operation Stealth, Voyageurs du Temps), Delphine s'achète une nouvelle casquette, celle de représentant d'éditeurs de jeux micro et vidéo. Ce nouveau département se nomme Publisher Pool System que vient de rejoindre Gremlin Graphics. D'autres éditeurs vont certainement suivre...

C'est décidé! La nouvelle gamme de Mac qui sera commercialisée dans six mois sera équipée d'un processeur Motorola basé sur le système Risc. Ce processeur, dont le nom de code est encore inconnu, sera compatible avec les processeurs 68000, 68020 et 68030. Autrement dit, tous les logiciels Mac tourneront sur le nouveau Mac. Ce n'est pas tout! Ce diabolique processeur mystérieux pourra également émuler le 386 et le 486 d'Intel et serait donc compatible MS-DOS et OS/2! Pouvoir jouer à tous les jeux Mac et PC sur la même bécane, le pied! Affaire à suivre...

ELECTRONIC ZOO

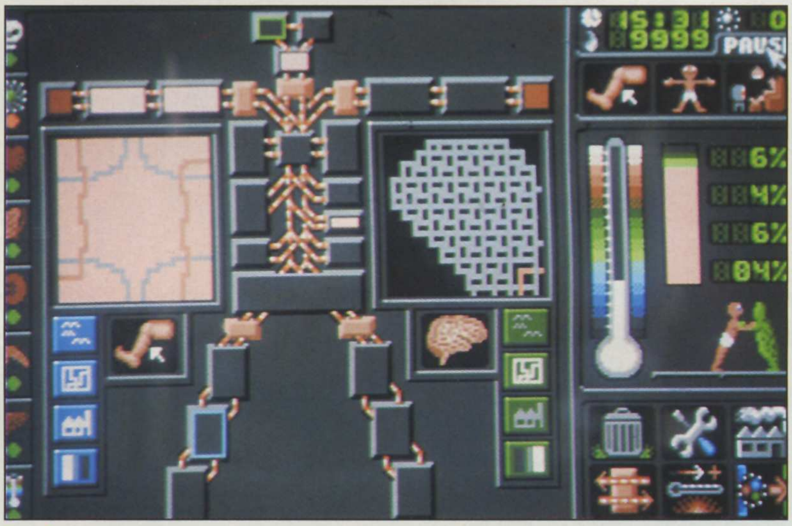


Ball Game.



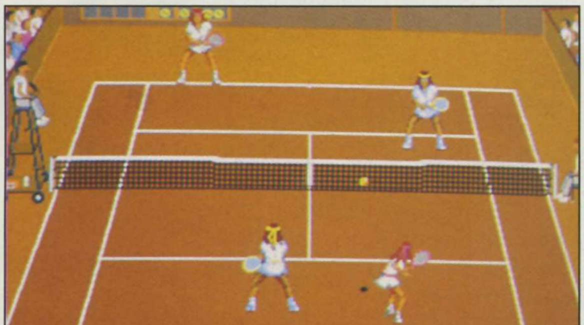
Germ Crazy

Quoi de neuf chez Electronic Zoo? Deux titres? Lesquels? Germ Crazy, une simulation médico-militaire? Késako? Rien de plus qu'un jeu de stratégie où les aliens sont remplacés par des virus et les traditionnels niveaux aux décors métalliques par le corps humain. Vous voilà donc transformé en médecin tentant de neutraliser ces virus qui s'attaquent à differents organes de votre patient. Le corps de ce dernier est divisé en 24 segments. Chaque segment présente une pathologie spécifique, et nécessite, de fait, un traitement particulier. Ou si vous voulez, les difficultés que présentent chaque segment requièrent une stratégie différente. Vous gagnez le combat, vous avez à votre disposition une gamme d'anticorps, l'amputation ou le remplacement des membres infectés! Sortie prévue en juin sur Amiga et ST. Le deuxième titre est également un jeu de stratégie pour 1 à 4 joueurs. Chaque joueur contrôle un des personnages qui se déplace sur un terrain de jeu avec pour objectif de prendre possession d'un maximum de cases. Chaque personnage peut sauter, marcher ou se téléporter d'une case à l'autre, l'astuce de base étant de bloquer son adversaire. Cinq niveaux de difficulté, une option chrono pour pimenter la partie et cent terrains à conquérir. Voilà, j'ai presque tout dit sur Ball Game (oui, c'est le titre). Sortie en Juin sur ST, Amiga et PC.



Germ Crazy

CONCOURS GREAT COURTS



Que la joie vous agite, qu'elle vous explose les globules et qu'elle fasse bouillir vos neurones: Ubi Soft et Virgin organisent un concours de tennis sur ordinateur autour de Great Courts 2 sur Amiga. Les joueurs intéressés peuvent s'inscrire à partir du samedi 25 mai au Virgin Megastore des Champs-Elysées de Paris la Grande Ville, sachant que le tournoi aura lieu le samedi 1er juin, dans ce même Megastore, entre 10h et 19h. Inutile de couiner comme ça, je vais vous la donner, la liste des prix. Pour le premier, ô joie, 2 places pour la finale de Roland Garros le samedi 8 juin. Du deuxième au cinquième prix, 1 raquette, 1 boîte de balles, 1 logiciel Ubi et 1 T-Shirt. Du 6ème au 15ème prix, 1 logiciel Ubi, 1 T-Shirt et 1 poster. Pour le 16ème, le droit de rentrer chez lui. Pour le 17ème, rien. Pour le 18ème, pas plus. Et pour tous les suivants, toutes mes condoléances.

news • previews

DARKLANDS

En général, les jeux de rôle médiévaux se passent en Angleterre ou dans quelque contrée magique. Renouvelant le genre, Microprose vous propose de découvrir l'Allemagne du quinzième siècle, infestée de reitres (chevaliers mercenaires) et en proie à un chaos total. Présenté en 3D isométrique, le jeu permettra de diriger de nombreux personnages. Grâce à un nouveau système de commande, les ordres pourront être donnés aisément et, afin de ne pas limiter le joueur, les classes des personnages seront très souples. Les animations, en temps réel, permettront d'assister à de magnifiques combats. D'abord sur PC, le logiciel acceptera tous les modes graphiques, y compris le VGA et MCGA. De même, les cartes sonores disposeront de leurs drivers respectifs. Wunderbach, mein König!





VENGEANCE !

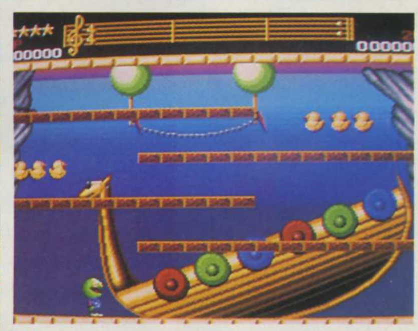
La nuit tombe sur un petit village. Des huttes où brillent de petites lumières s'échappent quelques bruits. Soudain, c'est la panique et en quelques instants, la population est massacrée. Seul un petit enfant a réussi à s'échapper. Grandissant loin des siens, il s'entraîne au combat. Devenu adulte, il n'aura qu'une idée en tête: venger les siens. C'est ainsi que commence Chinto's Revenge, le prochain jeu de Millennium pour Atari ST et Amiga. Bien entendu, c'est vous qui allez incarner ce redresseur de torts dans ce logiciel comprenant plus de 450 écrans. Présenté dans un style rappelant les gravures anciennes japonaises, le jeu va vous permettre de combattre ninjas et monstres mythiques. En cours de route, vous devrez trouver votre nourriture, vos armes et qui sait, des trésors. Ça va barder, jeune scarabée.

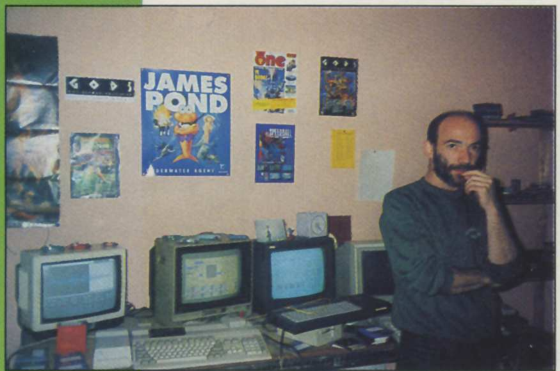
OCEAN

Vivement la rentrée. Bon, c'est vrai qu'il faudra retourner à l'école mais j'ai de quoi vous consoler si vous possèdez un ST ou un Amiga: Wizkid.

Mélange de stratégie et de réflexe, ce logiciel pour ST, Amiga et PC est aussi un jeu de plate-formes délirant. C'est beau, rapide, coloré et surtout drôle. Dans de somptueux décors, les ennemis les plus inattendus surgissent çà et là durant 12 niveaux (une centaine d'écrans). Pour pouvoir continuer, il faut que vous attrapiez des bonus, et quels bonus! notes de musiques, briques, cacahuètes.







DE LA MUSIQUE A EN AVOIR LE OCTET

ENTRETIEN : DERECK DELA FUENTE

Richard Joseph, 38 ans, est considéré par les professionnels comme étant un des meilleurs compositeurs de musique pour les jeux sur micro. Il a déjà à son actif les partitions musicales ou bruitages de Defender of the Crown, Barbarian (Palace Software), James Pond, Cadaver, Speedball II et Gods. Actuellement, il travaille sur des titres à venir tels que Megal-lo-mania, Magic Pockets et Stormball.

le grand zoo

Joy: Richard, quel est ta formation musicale?

RJ: J'ai étudié le solfège, le chant et le piano à Cambridge. Malheureusement, j'ai laissé tomber mes études avant d'obtenir mon diplôme afin de me joindre à un groupe de rock surnommé Guts. Nous étions en plein milieu des années 70 et ce groupe rock a été mon tremplin car j'ai ensuite signé un contrat avec EMI et ATV. EMI voulait me "vendre" en tant que chanteur soul, du genre porté sur l'alcool. Ensuite j'ai travaillé en freelance pour la télé, j'y ai fait des petits trucs, j'en fais encore d'ailleurs mais rien qui puisse me sortir de l'anonymat... Maintenant, Dieu merci, je fais de la musique pour les jeux.

Joy: Comment a démarré ta carrière dans le milieu de la micro?

RJ: C'était en janvier 86, j'ai découvert une offre d'emploi de Palace Software dans un magazine de pop music. J'avais déjà travaillé sur Yamaha MSX et je possédais un Spectrum et mon intérêt pour tout ce qui touchait à la micro ne cessait de grandir. J'ai donc sauté sur l'occasion.

Joy: Ceux qui comme toi exercent la profession de musicien sur micro sorte rarement de l'anonymat ou ne sont pour ainsi dire pas reconnus. Qu'en penses-tu?

RJ: C'est toujours très édifiant de questionner un peu les gens autour de soi au sujet de la musique sur ordinateur. On ne nous considère pas comme de véritables professionnels! Les gens m'abordent et me disent:"Ce que tu as fait pour James Pond est super! Mais qu'as-tu composé ces derniers temps, je veux dire, de la vrai musique?" De tels préjugés à l'égard de notre profession est tout à fait navrante. Ils ne se rendent pas compte que l'ordinateur nous ouvre une voie vers une nouvelle forme de musique! A l'attention de ceux qui considèrent que nous ne sommes pas des professionnels je dirais simplement ceci: rien qu'à Londres, il y a 4000 musiciens. Il doit y en avoir plusieurs dizaines, si ce n'est des centaines de milliers dans le monde entier. Je suis à peu près certain que vous en connaissez au moins un. Combien d'entre eux gagnent de l'argent? Le chiffre est inférieur à 1%! Le mot professionnel signifie vivre du métier que l'on exerce. Je vis de mon métier, David Whittaker et Sound Images aussi etc, etc. Alors je vous pose la question: Combien de "vrai" musiciens sont de véritables professionnels?

Joy: Il y a peu de musiciens professionnels dans notre industrie. Comment expliques-tu cela?

RJ: Je pense que beaucoup de musiciens croient que si ils se mettaient au jeu, cela ternirait leur réputation. En outre, il y a des éléments dissuasifs. Il faut savoir composer dans n'importe quel style et surtout programmer sa musique!

Joy: Sur quels ordinateurs et instruments travailles-tu?

RJ: Je travaille sur Amiga (avec disque dur), ST, Future Sound Sampler (sur Amiga), Pro Sound Sampler (sur ST). Je me sers également de modems, d'un magnétoscope stéréo et d'autres petites bricoles. Pour la musique, j'utilise un échantillonneur Casio FZ1 16 bits, un expander Proteus, un magnétophone Dat, un Tascam Multitrack recorder, un Outboard FX.

Joy: Et les logiciels que tu utilises pour écrire ta musique?

RJ: Noise tracker, Music X, Sean Pearce's driver, Effects Machine, Oktalyser, Audiomaster II, Soundtracker et MED 3.00.

Joy: Ta méthode de travail?

RJ: En solitaire. Je m'enferme dans mon studio et je ne vois personne pendant des jours. Je ne réponds pas au téléphone et je suis agressif avec les gens! Toutefois, il m'arrive de travailler avec quelqu'un... de temps en temps.

Joy: Quels conseils donnerais-tu à des musiciens qui veulent faire carrière dans la micro?

RJ: Surtout de ne pas se faire arnaquer! Vos créations ont peut-être un grande valeur marchande. Mais attention, il y a des personnes peu scrupuleuses dans notre industrie qui n'hésiteront pas à s'approprier votre travail pour une bouchée de pain. N'oubliez jamais que les gens que vous allez rencontrer sont passés maîtres dans l'art de négocier. Et ce n'est certainement pas votre cas. Vous ne devez pas les laisser vous exploiter. Quand on vous offre 5000 francs pour une douzaine de partitions et quarante bruitages, ne perdez jamais de vue qu'un excellent musicien pour spots publicitaire peut se faire 80 000 francs pour une musique qui dure trente secondes! Dans l'industrie du jeu, nous valons autant que ce dernier, mais on fera tout pour que vous ne le sachiez pas. Ne vous sous-estimez pas.

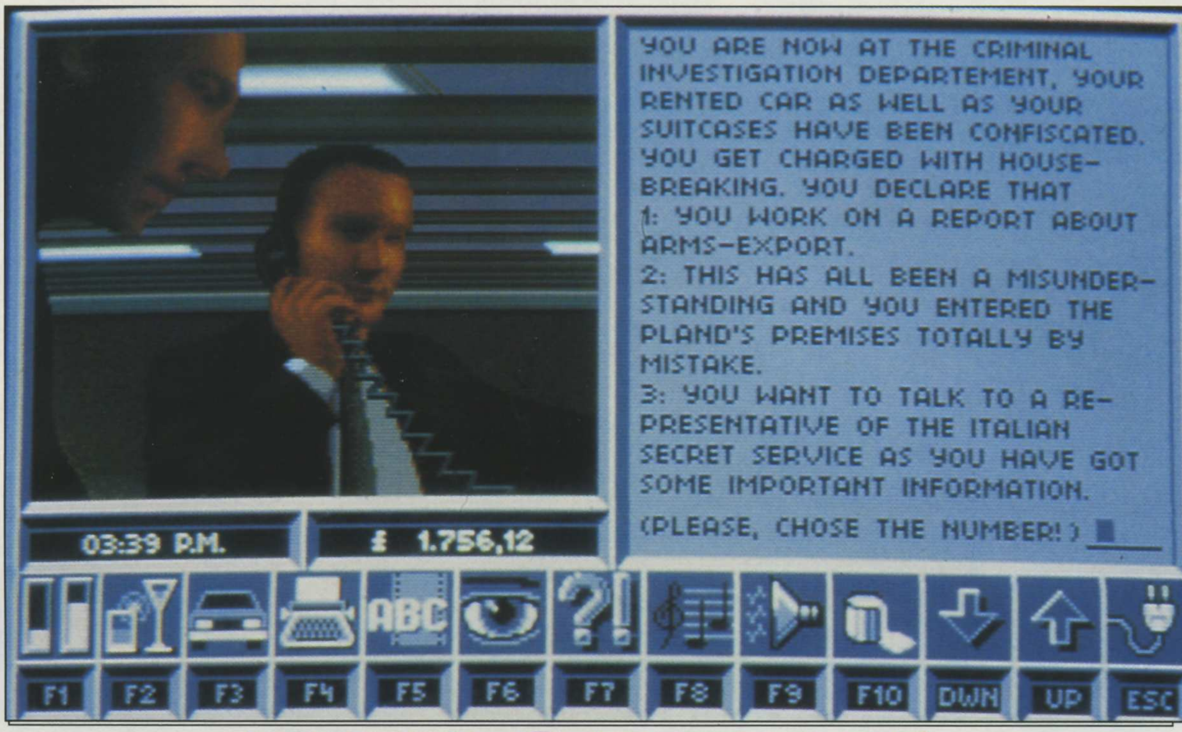
Joy: Combien de temps vous faut-il pour composer la musique de Gods, par exemple.

RJ: Entre une et deux semaines.

Joy: Merci.

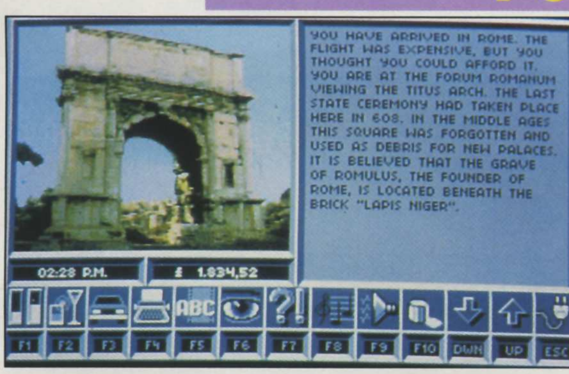


3D CONSTRUCTION KIT™
CONTSTRUISEZ VOTRE PROPRE REALITE VIRTUELLE
C'est une façon simple et efficace de concevoir un environnement détaillé (maison, jardin, village, bateau, voiture, etc.), puis de l'examiner pour garantir que vous l'aimez sous tous les angles.
Il y a des environnements à travers des environnements. Par exemple, la maison a des pièces, les pièces ont des meubles, une commode a des compartiments, les compartiments ont des cases secrètes, les cases ont ...... etc. etc.
C'est à vous de jouer. Vous n'êtes limité que par votre imagination. Utilisez-le pour l'école – ou pour montrer à Maman comment disposer les meubles différemment dans le salon. Papa aimerait peut-être savoir à quoi ressemblerait le jardin s'il était aménagé différemment – avec un nouveau vivier? Et comment les voisins le verraient-ils d'où ils se trouvent? C'est facile! Il vous suffit de le faire tourner!
Il s'agit probablement de l'un des logiciels les plus chers que vous achèterez cette année – mais, enfin, vous pouvez faire montrer à votre ordinateur son vrai potentiel.
"Il ne fait aucun doute que ce jeu pourrait être le programme utilitaire de création de jeux le plus impressionnant. Non seulement il vous permet de créer des jeux indépendants avec animation, compatibilité "shoot-em-up", résolution d'énigmes, et exploration de labyrinthes – mais il vous permet de le faire avec des objets tridimensionnels pleins, à l'aide d'un système qui est encore mieux que Freescape!"
ACE - FEVRIER '91
"Le 3D Construction Kit donne aux débutants et aux non-programmeurs la capacité nécessaire à la création d'objets tridimensionnels pleins que l'on peut étirer, faire tourner, suspendre, empiler et que l'on peut même doter d'effets d'animation. Pourtant, l'ensemble du système est si convivial que, par comparaison, la plupart des progiciels de dessin ont l'air compliqué."
ST FORMAT - FEVRIER 91
"Construisez votre propre réalité virtuelle, mais ne vous y trompez pas. Il ne s'agit pas d'un produit destiné uniquement aux experts. J'ai réalisé une vidéo spéciale incluse dans le progiciel qui montre comment il faut faire – et qui vous aide à prendre un départ très rapide. Après cela, c'est simple, et en un rien de temps, vous impressionnerez tout le monde avec des dessins "magiques" sur votre ordinateur!"
IAN ANDREW, INCENTIVE
LAURENT BALVAY (28 ans) – RENNES.
Je suis propriétaire d'une société d'automobiles, mais ma vraie passion a toujours été les voyages dans l'espace. Je me suis souvent amusé avec des progiciels de dessin, mais ce que je voulais vraiment faire, c'était le concevoir une fois, puis l'animer et m'y promener. Ce progiciel incroyable permet à quelqu'un comme moi, que ne s'y connaît pas en matière d'ordinateurs, de le faire facilement!
D'abord, j'ai assemblé deux éléments pour faire le fuselage.
Ensuite, j'ai ajouté l'habitacle et le nez.
Il était facile d'ajouter les détails. Je n'ai eu besoin que de concevoir une aile, puis j'ai utilisé la facilité me permettant de copier, de donner un petit coup et de faire tourner pour réaliser l'autre.
J'ai ajouté le réservoir de combustible et les démarreurs auxiliaires.
Je peux maintenant le regarder sous n'importe quel angle et le manipuler comme un objet unique.
Voici une vue de face, montrant le tableau de commande qui m'a permis de le faire. Pas mal, hein, pour un débutant!
HEINRICH SCHMIDT (22 ans) – DÜSSELDORF
Economiste en matière de transport. J'ai toujours voulu concevoir ma propre maison, mais je ne pouvais jamais vraiment m'imaginer à quoi elle ressemblerait une fois construite. A quoi ressemblerait-elle du dessus? Ou du côté? Et si je voulais entrer par la porte d'entrée et disposer les meubles? Grâce à ce progiciel merveilleux, je peux faire toutes ces choses et réaliser la maison de mes rêves.
Pour commencer, j'ai construit trois murs simples.
Puis, j'ai fait un toit et je l'ai abaissé.
J'ai ajouté des fenêtres, une palissade et le premier arbre dans mon jardin. Mais, le plus intéressant était....
... d'entrer par la porte d'entrée. Je voyais à quoi les pièces ressembleraient.
Et en utilisant le simple tableau de commande, je pouvais concevoir les meubles et les déplacer.
On n'est vraiment bien que chez soi!
CHRIS HALL (15 ans) – ÉTUDIANT – YORKSHIRE.
J'aimais Castle Master et je voulais faire un jeu semblable moi-même. J'avais beaucoup d'idées, mais je ne pouvais pas les animer. Après tout, je ne suis pas programmeur.
programmer.
A l'aide de deux des nombreux objets tridimensionnels inclus dans le progiciel, j'ai rapidement conçu mon propre paysage de jeu.
Je voulais donner un style particulier au jeu. Cela a été fait facilement en utilisant les excellentes facilités de coloriage et de hachurage.
Puis, j'ai défini certaines des conditions qui rendraient le jeu vraiment interactif.
A l'aide des simples menus "pull-down" et messages à l'écran, la conception d'un jeu formidable était simple comme bonjour! – je pouvais même avoir des barres de force et de temps!
Pour terminer, j'ai choisi un tableau de commande parmi plusieurs inclus (mais j'aurais pu faire le mien).
J'ai envoyé le jeu terminé à mon cousin au Pays de Galles. Il n'a pas encore le 3D Construction Kit.... Je pense qu'il ne tardera pas à se le procurer.
incentive
Les lauréats
Disponible sur
Atari ST, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette ou disquette)
Amstrad (cassette ou disquette) Spectrum +3, Spectrum 48/148.
Photos d'ecran sur Amiga. Conçu et programmé par Incentive Software
© 1991 New Dimension International Ltd.
Graphismes et emballage © 1991 Domark Software Ltd.,
Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR. Tel: (081) 780 2224.
A paraître prochainement: The Incentive Story – 4 jeux 3D lauréats Incentive dans un pack!
DOMARK
COMPORTE UNE VIDEO DE TRAVAUX DIRIGÉE GRATUITE
3D CONSTRUCTION KIT

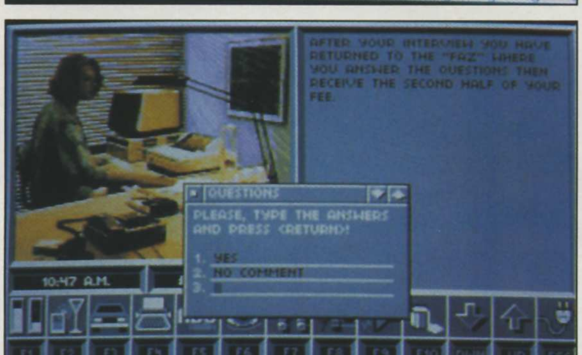


EUROPEAN JOURNEY

preview sur PC Editeur : Magic Bytes









Si vous vous demandez à quoi ressemble la vie d'un journaliste, jetez donc un œil sur le prochain Magic Bytes, European Journey. Véritable James Bond, notre héros évolue dans de spacieux locaux et ne se déplace qu'en voiture chromée des années 50 ou 60 pour se rendre à son luxueux hôtel. La ressemblance s'arrête là puisqu'en fait, cette profession n'est qu'une couverture pour le personnage que vous allez incarner. Fraîchement débarqué à Francfort, vous devrez contacter une belle espionne travaillant pour le compte du KGB à propos d'une histoire de trafic d'armes. Sale affaire.

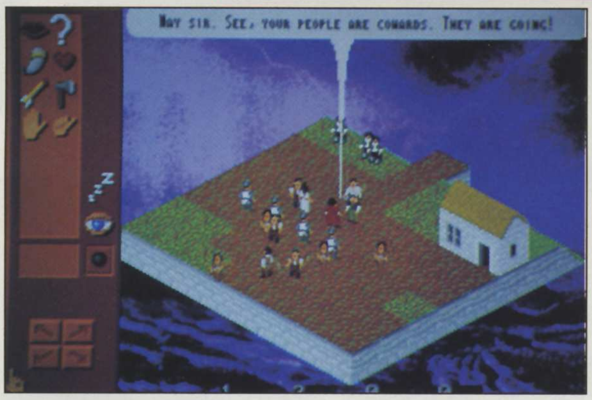


HYDRA™
Nous sommes au XXIème siècle et vous devez combattre dur.
De dangereux terroristes qui régissent les airs et les mers créent un climat d'insécurité générale.
Il n'y a qu'un homme pour mener une mission ultra-secrète de façon absolue et positive : c'est VOUS!
Nom de code : HYDRA
Machines infernales pour le jour du Jugement dernier, Joyaux de la couronne, Virus de Mutant : tous doivent être chargés à bord de votre avion spécial pour leur destination prochaine.
Vos missions vous conduiront dans le monde entier et tout n'ira pas comme sur des roulettes!
Avec la vitesse et la puissance de tir de votre hydravion, vous devez vous frayer un chemin parmi les jets, hélicoptères, bateaux, zeppelins et hovercrafts ennemis. Et pour vous mener vraiment la vie dure, un mercenaire terroriste du nom de "The Shadow" (l'ombre) vous guette pour vous voler votre précieuse cargaison.
HYDRA assure à tous les niveaux : de l'excitation à vous en couper le souffle, des actions explosives et des sons et des graphiques superbes!
Un remède idéal contre le cafard de l'été!
A l'instar des meilleurs hits des jeux d'arcade!
Une vitesse ébouriffante et des graphiques renversants!
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
Programmed by ICE Software 1991 TENGEN Inc. All rights reserved.
Atari Games Corporation. Software Artwork & Packaging
1991 Domark Software Ltd.
Publie par Domark Software Ltd. Ferry House. 51-57 Lacy Road.
London SW15 1PR. Tel. +44(0)81 780 2224
Photos d'ecran sur Amiga & Atari ST
ICE SOFTWARE
DOMARK



ROBIN HOOD

preview sur PC Editeur : Millenium

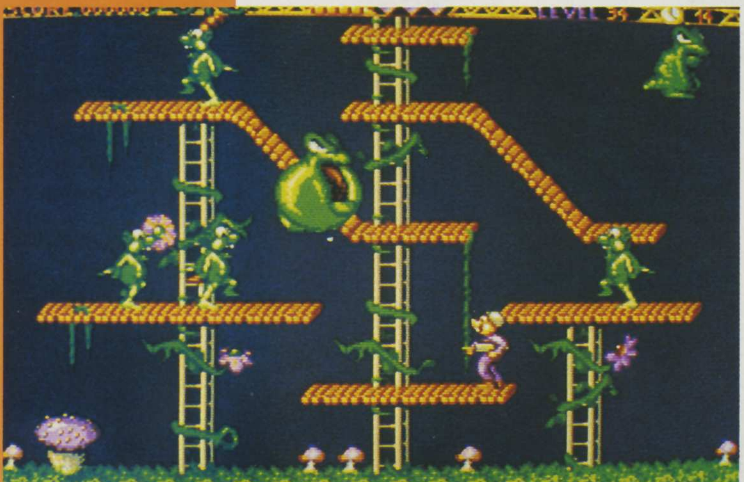


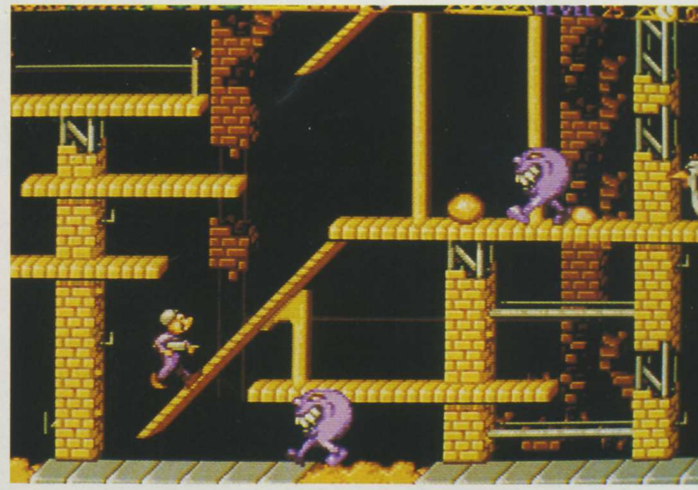


Le scénario de Robin Hood place la scène en Angleterre, en 1193. Robin est un jeune seigneur, victime d'une éviction perpétrée par le Sherif de Nottingham. Robin doit récupérer son château en sollicitant l'aide des habitants de la région. Robin Hood est un nouveau jeu de Millenium qui rappelle par certains côtés le monde de Populous. On retrouve le concept d'un monde vivant où l'alternance des saisons existe. Dans ce cas précis, il s'agit de Sherwood avec ses villages, monastères et châteaux. Indépendamment des interactions du joueur qui contrôle Robin Hood, les habitants de Sherwood vaquent à leurs occupations quotidiennes sans se soucier du reste. De même, des actions importantes ayant trait à l'intrigue du jeu peuvent se dérouler à l'insu de Robin Hood. A vous de trouver les pistes intéressantes et être là où il faut, au bon moment. Les personnages agissent "intelligemment" et toujours en fonction de leurs propres intérêts. En outre, ils tiennent compte de vos actes et les jugent! Aidez un personnage et il vous sera reconnaissant. Le moteur principal de cette aventure peu commune est la communication. C'est normal, puisqu'à la différence de Populous où vous modelez le monde à votre goût, le monde de Sherwood possède ses lois et coutumes et vous devez vous y plier. Bref, nous voici en présence d'un jeu complexe, d'une profondeur de jeu peu commune. Il nous tarde de voir la version finale!

MONSTER BUSINESS

preview sur AMIGA Editeur : Eclipse Software Design

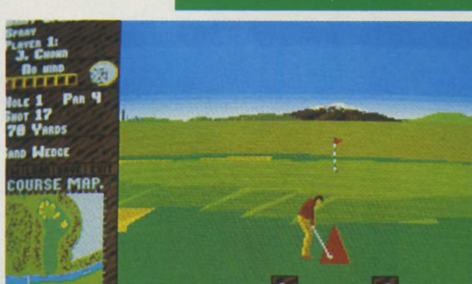




Eclipse Software Design, un nouvel éditeur allemand, s'apprête à commercialiser son tout premier titre: Monkey Business. Ce jeu de plate-formes est, aux dires de ses créateurs, comparable à Bubble Bobble, Rainbow Islands et Snow Brothers. Un jeu très classique, en somme. Vous devez éliminer toutes les abominations ambulantes qui infestent les quarante-cinq niveaux de Monster Business, bref tout ce qu'il y a de plus classique. Toujours selon les auteurs, les points forts du jeu seront l'animation très fluide et "l'intelligence" des monstres qui vous donneront du fil à retordre. Monster Business sera disponible en juillet/août sur ST, Amiga. Fin de cet article classique.

CHALLENGE GOLF

preview sur AMIGA Editeur : On-line Entertainment







Vous allez pouvoir travailler votre swing avec cette nouvelle simulation de golf. Le programme vous propose de traîner votre caddy bourré de clubs sur quatre parcours, tous des 18 trous, à savoir: Negativeland (Japon), Soto Grande (Espagne), Merion et Banff Springs (USA). Challenge Golf se joue en solo ou à quatre joueurs avec, en plus, la possibilité de jouer contre un adversaire géré par l'ordinateur. Le niveau de difficulté est évidemment paramétrable (débutant, amateur ou professionnel, handicap). Voilà, voilà, vous savez tout. Ah! pardon... C'est un produit On-Line Entertainment et ça sort en mai sur Amiga.

CONCOURS: LES RESULTATS

Voici les noms des 100 gagnants du concours Microïds paru dans le numéro 15. Les trois premiers ont gagné 5 jeux Microïds et un poster: Vincent Guibert, La chapelle basse • Emmanuel Talbot, Chateauroux • Yann Taussac, Hericy

Les sept suivants ont gagné 3 jeux Microïds et un poster: Guilhem Solé, Albi • Rénald Henry, La Guerche • Christophe Da Silva, Rennes • Dimitri Hubin, Fauly les Tombes • Gil Rouan, Montpellier • Pascal Aubé, Neuilly sur Marne • Cyril Chanrond, St Georges d'Espéranche

Les dix suivants ont gagné 2 jeux Microïds et un poster: Elric Robichon, St Valery en Caux • Gérard Sallaberry, Ouagadougou • Guillaume Pernot, Cestas • Grégory Dunan, Nice • Jean-Pierre Dussert, Villejuif • Vincent Rubino, Lalinde • Sylvain Loppin, Dinan • Yoan Etelin, Pugnac • Jean-Luc Lespilette, La Ciotat • Vincent Pelloux-Prayer, Beaumont-Monteux • Frédéric Desmidt, Dunkerque

Et les suivants ont gagné un jeu et un poster: Laurent Livache, Coulommiers • Laurent Giot, Rouen • Guillaume Thomazet, Pusignan • Gérard Sallaberry, Tokyo • Valérie Derache, Fournes en Weppes • Sébastien François, Thaon les vosges • Yannick Noblanc, Cergy • Nicolas de Toffoli, Villeneuve s/Lot • Christophe Raimbault, Paris • Fabrice Thebeau, Nay-Bourdettes • Yoann Fevre, Marsannay la Cote • Bertrand Augereau, Garancières • Gérard Sallaberry, New-York • Dominique Salignat, Mozac • Olivier Lecoeuvre, Carnoux en Provence • Frédéric Pecqueur, Longjumeau • Robert Lamoureux (non, je déconne) • Richard Levasseur, Criquetot l'Esneval • Edith Cresson (non, je déconne) • Daniel Pujolle, Chatenay-Malabry • Pascal Behague, Armentières • Nicolas Weibel, Colmar • Stéphane Haziza, Maisons Alfort • Camille Dru, St Sulpice les Feuilles • Frédéric Sautières, Haspres • Sébastien Relland, Limours • Gérard Sallaberry, Macao • Michael Burtomboy, Bastogne • Fabrice Dieval, Chelles • Gautier Bohain, Maubeuge • Cyril Chapuy, Vézénobres • Olivier Armanini, Olivet • Damiano Duchêne, Caux • Sylvia Morand, Lausanne • Philippe Celdran, Le Pradet • Gérard Sallaberry, Iles Kerguelen • Frantz Kleeb, Nantes • Laurent Corlou, Lorient • Emmanuel Brasme, Vitry en Artois • Albin Duzer, Tours • Frédéric Favre, Estrée St Denis • Yann Reuzeau, Pantin • Aurélien Pieve, Brie-Comte-Robert • Gérard Sallaberry, Moscou • Tony Ascenzo, Cousolre • Pierre Sterin, Gravigny • Michaël Frati, Paris • Emmanuel Cassis, Torcenay • Laurent Bergot, Plabennec • Samuel Brunier, Poët-Laval • Yann Cainjo, Chierry • Nicolas Lecomte, Virieu le Grand • Christophe Bonnafous, Cahors • Gérard Sallaberry, Shanghaï • Guillaume Laforêt, Paris • Yann Arsène, L'arbret • Manuel Sancho, Drancy • Gérald Meyer, Hunawhir • Arnaud Toury, Noisy le Grand • Cédric El Gueouatri, Quetigny • Phong Le, Montigny les cormeilles • Nicolas Guillemin, Eysines • Alexandre Boscket, Plumieux • Gérard Sallaberry, Fleury-Mérogis, cellule 13 • Lionel Roy, Delle • David Martin, Nouzonville • Stéphane Carré, Wasquehal • Ludovic Mas, Tarascon • Sébastien Desse, Marignane • Boris Guillon, Nieul sur mer • Franck Charon, Meaux • Laurent Mogenet, Maisons-Lafitte • Gérard Sallaberry, Amsterdam • Fabrice Leclère, Xhoris • David Rouxel, Quevert • Alain Clochet, Gresy sur Aix • Gilles Petilaire, Villepinte • Romuald Darty, Amiens • Ralph Gallandt, Claira • Alexandre Debbache, St Laurent du Var • Sébastien Verzeni, Cannes • Cédric Nogues, Meilham • Gérard Sallaberry, Paris (Texas) • Olivier Pilliol, Avignon • Frédéric Caron, La Garenne-Colombes • Benjamin Dreumont, Clapiers • Damien Dumont, Wattrelos • Damien Bloit, Sezanne • Hugues Gebhardt, Riedisheim • Eric Sartor, Langon • Eric Morgano, Rochefort sur Mer • Gérard Sallaberry, Beyrouth

Voici les noms des dix abonnés qui ont été tirés au sort il y a deux mois et qui recevront un jeu pour leur machine:

Nicolas Viguet • Cyrille Lefloc'h • Christophe Lasmi • Frédérico Marques • Sylvain Mancheno • Cyril Champault • Olivier Szafulski • Yannick Roux • Nicolas Seck • Christophe Ludmann

Et pendant qu'on y est, ceux du mois dernier (oui, je sais, on est en retard):

Stéphane Branquet • Xavier Bombereau • Guillaume Simonian • Jacky Legal • David Dupont • Morgan Dessinges • Christophe Roue • Didier Marcadet • Sophie Ruzet • Daniel Roger

Et c'est pas fini, encore des gagnants. Samuel Montoya (Lorient) a gagné une Megadrive sur 3615 Joystick le mois dernier, et ce mois-ci, c'est Louis Paliès (Nozay). Ceux qui ont gagné un walkman, toujours sur 3615 Joystick: Martine Beauseigneur (Paris) Jean-Michel Sadoule (Paris) et Liane Dumont (Loos).

Et pour finir, les deux Gameboy de ce mois-ci sont remportées haut la main par Julien Huguet (Creon) et Claude Deloume (Bordeaux).

QUATRE GARCONS DANS LE CDTVENT

Mindscape va bientôt commercialiser, en Europe, un synthétiseur nommé Miracle. Ce clavier musical est connectable à la Nintendo, au PC, à l'Amiga et au CDTV. Il est livré avec des logiciels qui comportent des partitions musicales. L'intérêt du Miracle vient de sa finalité pédagogique. Un néophyte en musique peut très bien apprendre à jouer du piano, avec comme prof son ordinateur favori! Parmi les partitions musicales du Miracle se trouvent douze titres des Beatles dont Mindscape vient d'acquérir les droits. On pourra donc assassiner allègrement sur le Miracle des chansons telles que Hey Jude, Penny Lane, Yesterday, etc. Le Miracle sera bientôt en vente en France à un prix avoisinant 2000 francs.

BRUIT-D'VOITURE-AVEC-LA-BOUCHE





Lankhor n'arrête pas de bosser en ce moment. Le prochain produit à sortir des petites mains de ses programmeurs s'appelle Vroom, et les esprits vifs auront compris qu'il sagit d'une course de voitures.

La version ST est presque terminée, et c'est déjà très impressionant. Tout va très vite, les voitures adverses pilotent intelligemment, et les sprites qui les composent disparaissent à l'horizon jusqu'à atteindre la taille d'un ou deux pixels. Il sera possible de jouer avec deux ordinateurs connectés par câble, et, normalement, la vitesse ne baissera pas d'un poil.

Les bruitages seront réalistes, et vous entendrez arriver les voitures de loin, dans un bruit de moteur montant en intensité. Pour ce qui est des décors, ils sont nombreux à border la route, arbres, panneaux, ponts, pubs, et leur grande taille n'interfère en rien dans la rapidité vertigineuse du soft.

Préparez-vous d'ores et déjà, Vroom en version finale risque de faire tilter les fans de courses de voitures.

CH PRODUCTS : UN EXPERT DU BATON DE JOIE



CH Products est une société spécialisée dans la conception de contrôleurs. Ces manettes et autres manches à balai CH Products sont essentiellement utilisés dans les applications professionnelles qui nécessitent l'usage d'un contrôle à distance. Bref, il s'agit, en gros, de joysticks professionnels qui sont utilisés en CAD/CAM, dans les milieux médicaux, dans les systèmes de radar, les fauteuils roulants électriques, etc. Parmi les gros clients de CH Products se trouvent IBM, Mac Donnell Douglas et Seiko. Rien que ça! Mais comme chacun sait, qui parle de joysticks, parle de jeux. Et a fortiori, un contructeur de joysticks doit forcément s'intéresser, un jour ou l'autre, à ce domaine qui, mine de rien, est très lucratif. C'est chose faite pour CH Products avec sa ligne de produits pour PC et Apple. Le Flightstick (pour les simulations), Le MACH I et le MACH III sont des joysticks qui bénéficient de la précision et de la fiabilité

BARGON ATTACK

Tout commence par l'arrivée d'une disquette de jeu. Non, attendez, je veux dire, c'est distancié, je veux dire, dans le jeu Bargon Attack, une disquette vérolée permet à de redoutables extra-terrestres d'envahir notre belle planète afin d'égorger nos fils, nos compagnes. Arrivés directement de Bargon, ces sinistres aliens ont tôt fait d'occuper la place. Votre seule chance est d'aller dans leur monde pour essayer de les vaincre. Brrr. Adapté de la bande dessinée de Rasheed et Claude Marc, alias Marc Brothers, ce logiciel d'action/aventure édité par Cocktel devrait bientôt être disponible sur PC et 16 bits.





ATARI BLUES

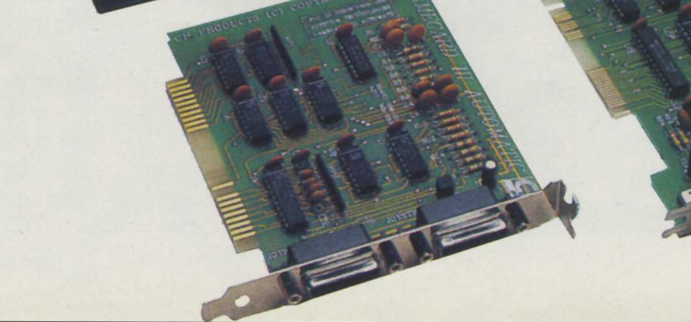
Les ventes 1990 d'Atari aux USA ont baissé de 3%. Sam Tramiel désigne la Guerre du Golfe comme étant responsable de cette baisse. Explication possible: les 3% manquants correspondent au nombre d'acheteurs potentiels de ST qui ont complétement oublié d'acheter leur bécane avant de partir pour la guerre. Les ingrats ont même oublié d'embrasser leurs Sam... pardon, leurs femmes.

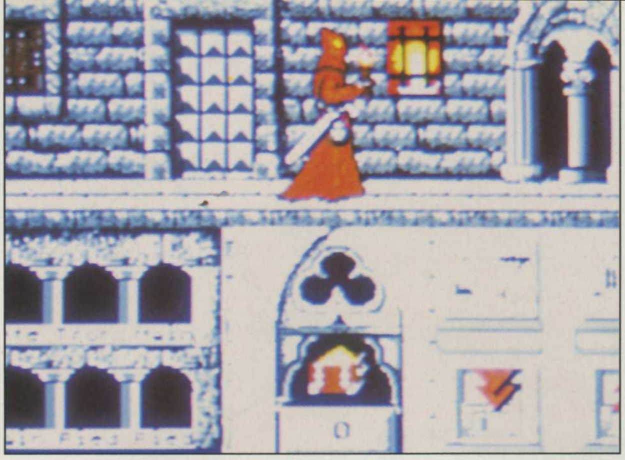
BUSINESS GAME

Décidément aussi prisées que la coke, les simulations d'entreprise débarquent en force sur micro. Business Game, édité par Infogrames qui en connaît un bout sur la question, donne au joueur carte blanche, lui laissant toute latitude quant à la direction de l'entreprise: campagnes de pub fracassantes, emprunts, banqueroutes et restructurations diverses seront votre lot quotidien. Tout commence dans un petit hangar en tôle ondulée. Tout finira par un trust... si vous prenez les bonnes décisions. Une belle chose en perspective.



des produits porfessionnels. Selon Dan Hayes, le vice-président de la société, la durée de vie des joysticks CH Products est cent fois supérieure à celle de ses concurrents. En outre, la ligne de produits comprend la Gamecard III Automatic (plus logiciel d'installation sur disque dur), l'interface permettant d'utiliser jusqu'à deux joysticks sur votre PC ! Ces joysticks seront bientôt distribués en France (juin/juillet). Les fouineurs peuvent les trouver en quantité limitée chez quelques détaillants très spécialisés.





DE L'EDUCATIF CHEZ LES LANKHOR

Alcantor est un petit garçon bien gentil qui a fait l'erreur de défier un sorcier. Ça n'a pas manqué, celui-ci l'a transformé en un monstre hideux, et l'a projeté dans un château ensorcelé. Pour s'en sortir, Alcantor doit gagner de l'argent et acheter des sorts pour reprendre son apparence première. Il devra passer onze épreuves éducatives, et prouver sa force en calcul, en orthographe, en vocabulaire et en logique.

Alcantor, éducatif de chez Lankhor, pour les 7-13 ans.

DOUCE FRANCE

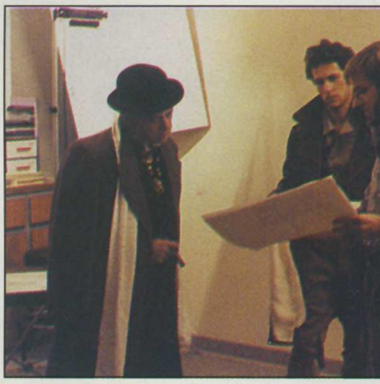
Qui n'a jamais rêvé de connaître notre beau pays, ses fleuves, ses régions, ses départements? Si vous pensez que la Garonne prend sa source au mont Gerbier des Joncs et que la Loire traverse le Massif Armoricain (entre Limoges et Montbéliard, un peu en desous de Dijon), Voyage à Travers la France pourra vous remettre à la page. Edité par Esat Software, ce logiciel s'adresse aux enfants à partir de dix ans et permet d'apprendre sans trop de difficultés la géographie en consultant des cartes, puis en répondant à des questions. Les plus forts pourront même frimer en répondant sans consulter les cartes. Je déteste les premiers de la classe, j'ai envie de leur foutre des baffes! (mais on peut pas à cause des lunettes). M'en fiche, quand j'sera grand, je sera journaliste de jeux. Ça marche sur Atari (ST, Stacy et TT), compatibles et Amstrad CPC.

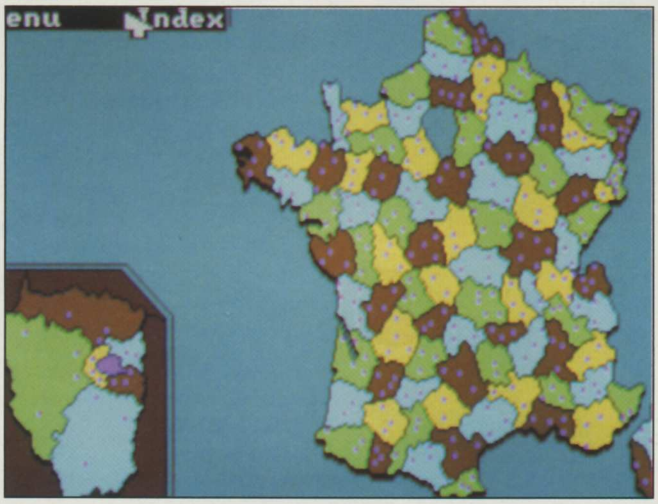
HEART OF CHINA



Voici une partie des storyboards de Heart of China. On le voit très bien, chaque séquence est disséquée sur papier, pour être ensuite reportée en couleurs sur ordinateur.

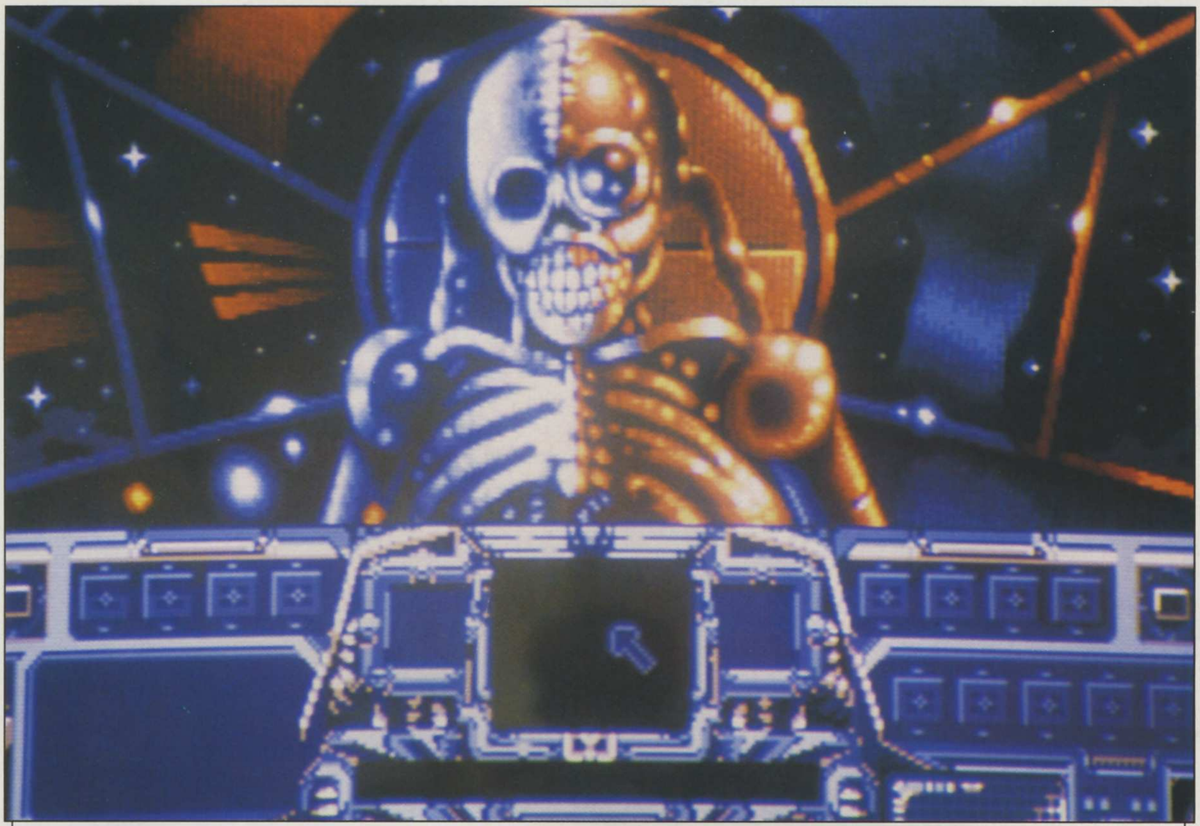
L'éditeur américain Dynamix, filiale de Sierra-On-Line, prépare un nouveau jeu d'aventure pour PC VGA 256 couleurs. Nous vous parlerons du soft en lui-même très prochainement, quand la version sera plus avancée, et vous pouvez d'ors et déjà faire des économies, car vu la qualité de la préversion, on peut s'attendre à ce que Heart of China devienne LE jeu d'aventure à avoir. Les techniques de travail de Dynamix sont peu courantes dans le monde de la micro, et les photos ici présentes l'illustrent bien. L'éditeur engage des acteurs, qui prennent les positions des séquences graphiques d'un jeu donné, un photographe est présent, puis les graphistes travaillent à partir des clichés ainsi obtenus. Ce procédé permet d'obtenir des graphismes réalistes et vivants, ce qui est le but premier de Dynamix. Vivement l'arrivée de Heart of the China.





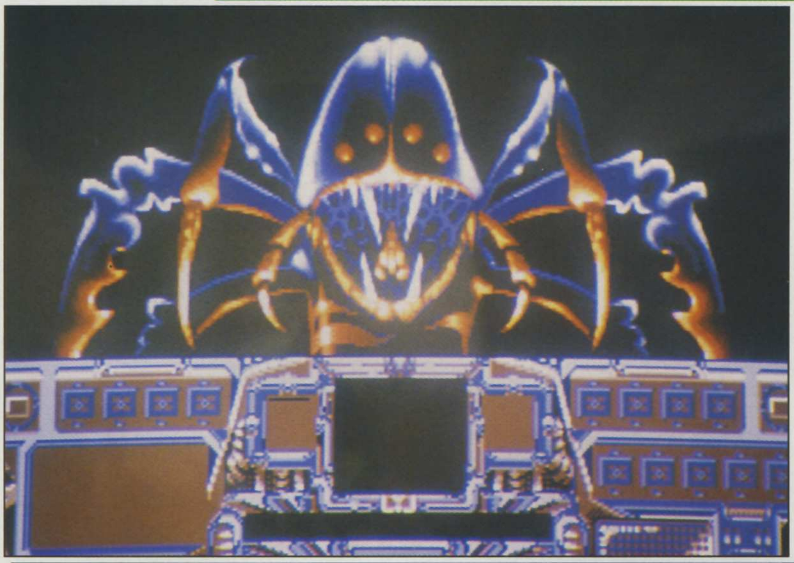
LORICIEL AIME SIGNER DES TAS DE CONTRATS

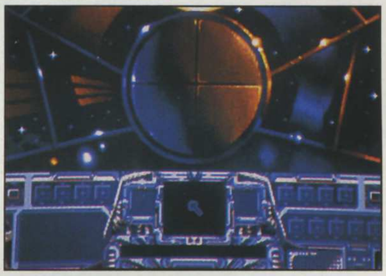
En effet, cette société renommée vient de signer pas moins de quatre contrats ce mois-ci. Mon premier est un renouvellement des accords de distribution des logiciels Broderbund en Europe. Mon second est un accord de distribution des produits Infogrames par le réseau Loriciel. Mon troisième est un contrat de distribution exclusive des produits "Budget" de Mirrorsoft (Speedball, Rocket Ranger, Strike Force Harrier, Defender of the Crown), dans une nouvelle collection intitulée "Les logiciels de poche" dont le prix est fixé à 99 francs sur 16 bits. Et mon tout se frotte les mains.

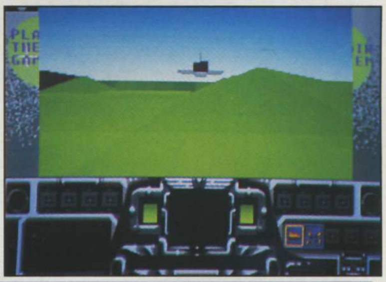


STRIKE COMMAND

preview sur PC Editeur : Millenium







Strike Command aurait pu s'appeler Thunderstrike II puisqu'il reprend les éléments essentiels du précédent. Le vaisseau futuriste que vous contrôlez évolue dans un monde en 3D (graphismes vectoriels). But du jeu: combattre contre des extra-terrestres dans des duels retransmis à la télévision pour le plaisir des téléspectateurs de la galaxie. Sombre perspective du futur où les matchs sportifs n'auront plus de succès et que seule la mort d'êtres vivants procurera des sensations fortes! Ces combats organisés vous opposent à des insectoïdes, des cybernoïdes et des reptiliens. Les vaisseaux de chaque race possèdent leurs propres caractéristiques en ce qui concerne la vitesse, la précision de pilotage et la puissance des moteurs. Des arènes disséminées sur des planètes constituent les terrains d'action où la mort vous attend... peut-être. Avant chaque combat, sélectionnez avec soin votre vaisseau de manière à tirer le meilleur parti des points faibles de votre adversaire. A l'issue d'un combat le vainqueur obtient des points médias. Ces points représentent le potentiel de téléspectateurs que vos apparitions peuvent attirer! Un as du combat peut ainsi monnayer sa popularité auprès de sponsors ce qui lui permet d'améliorer son armement et les performances de son vaisseau. Strike Command est jouable en solo et en mode deux joueurs (deux ordinateurs connectés par câble null-modem). Sortie prévue sur PC, ST et Amiga en septembre.

PSYGNOSIS : DEUX NOUVEAUX HITS ?



Barbarian II

Barbarian II, la suite du légendaire Barbarian, est en phase de développement! Je parle du jeu d'arcade/aventure de Psygnosis, bien sûr! Ce deuxième volet reprend à peu près les mêmes recettes que le précédent. Vous contrôlez un guerrier armé d'une épée qui doit survivre dans un monde peuplé de monstres les plus divers. Pas très original, tout ça, mais le public marche, alors... Les améliorations de Barbarian II par rapport au premier? Les sprites sont beaucoup plus petits! Eh oui! N'est pas Dave Lawson qui veut. Cela dit, il est fort possible que Barbarian II soit un très bon jeu. Nous verrons bien. Pour les distraits du fond de la classe, Dave Lawson est le programmeur de Barbarian.

L'autre nouveauté que nous prépare Psygnosis semble plus intéressante. Leander dont nous ne savons pas grand chose possède de superbes graphismes. Ce jeu d'action/aventure se déroule dans l'antiquité. Lord Tyeger a capturé la princesse Lucanna. Il a besoin de la force vitale de la belle princesse pour renforcer ses pouvoirs. Vous, Leander, êtes son unique espoir. Vos atouts: des sorts magiques, des armes et des potions. Date de sortie inconnue. Version prévue sur Amiga uniquement.



Leander



Leander

DU FOOT SUR DEUX ROUES

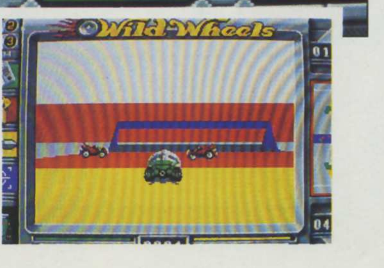
Vous aimez le foot? vous aimez les courses d'auto-tamponneuses? Vous aimez votre Amiga ou votre ST?

Alors voilà Wild Wheels, chez Ocean, le premier jeu de foot sur deux roues!

Ça se passe au vingt et unième siècle dans de curieux décors. Il est possible de choisir son véhicule parmi dix engins et en cours de jeu, des options ramassées permettent d'en améliorer les performances. Une option caméra permet de zoomer sur la course et, ô merveille des merveilles, on peut jouer en connectant deux bécanes à l'aide d'un câble null-modem ou d'un modem. De quoi oublier les malheurs qui vous guettent par ailleurs.







news • previews



QUANTUM

preview sur PC Editeur : L.T.D









C'est l'histoire du système Radian à qui les Alterians font des misères. Bref, aux commandes de votre vaisseau et de votre PC, vous voilà requis d'office par six planètes Radiannes pour dessouder les Alterians. Le ton est donné par le vide sidéral du scénario, ne cherchez pas ici la nouveauté. Seule particularité, ce jeu d'arcade tourne sur PC; ceux qui achètent un PC rapide ne s'en servent pas pour jouer à ce type de logiciel, lesquels sont de toute façon meilleurs sur consoles. Inversement, ceux qui pourraient être intéressés n'ont pas de PC rapide. Bon, c'est un jeu d'arcade EGA/VGA avec un scrolling PC, donc moche, et de beaux sprites. En attendant les versions 16 bits, je m'interroge: les éditeurs essayent-il de faire feu de tout bois ou bien n'ont-ils jamais allumé un micro?



3D GOLF

Microprose, par le biais de Microstyle, quitte un instant ses aéroports militaires et se met au vert. En effet, 3D Golf (titre provisoire) va vous permettre de faire de nombreuses balles sur six terrains dont certains s'annoncent très escarpés. Bénéficiant de plusieurs niveaux de difficulté, le logiciel laissera les plus fainéants jouer simplement tandis que les pros pourront passer à la vitesse supérieure, nécessitant que le corps et les pieds soient bien placés afin que le swing ait autant d'efficacité que possible. Quatre des six terrains seront les répliques de véritables terrains tandis que les deux autres seront générés par le logiciel. Ça sort cet été sur ST puis ensuite sur Amiga et PC.

GOBLINS

Arcade/aventure et... humour! Goblins met en scène 3 lutins malicieux, un guerrier, un magicien et un technicien, partis chercher un remède pour leur roi. Au fil de l'aventure, chacun utilisera ses compétences. Au programme, beaucoup d'énigmes et des dessins MCGA 256 couleurs pour la version PC disque dur. Ça sortira aussi sur CD-ROM, 16 bits et CDTV. En plus, ce sera super drôle. Sur les photos on ne se rend pas très bien compte du comique de la situation mais j'ai l'impression qu'on va drôlement rigoler, ça oui alors. D'ailleurs, c'est édité par Cocktel Vision.



EUROPEAN AWARDS : LE PRIX DU BIDE LE PLUS LAID

Nous sommes le 14 avril 1991, c'est l'ouverture de l'European Computer Trade Show (ECTS), le troisième du nom. C'est également à cette occasion que sont décernés les European Awards que les Anglais présentent comme étant LES Oscars de la micro europénne. Au départ, l'idée est excellente puisque les électeurs sont les rédactions des magazines européens. En pratique, rien ne va plus car les anglais ont une singulière idée des frontières européennes! Parmi les magazines membres du jury, on découvre Compute!, un magazine américain, puis Login et Famicom Tsushin, des Japonais! C'est subtil et puissamment pensé! La farce devient réellement drôle quand on voit le nombre de voix par pays. Alors que certains pays comme la France et la Grèce n'ont que deux voix, d'autres pays comme l'Italie ont cinq voix! Le Japon, lui, a deux voix dans un concours qui ne le concerne pas! Et les Anglais dans tout ça? Ils se contentent humblement de six voix, God save the Queen! On commence à pouffer lorsqu'on apprend que les organisateurs décident sans consulter, ni avertir le jury que les titres les plus fréquemment nominés dans chaque catégorie sont les gagnants. Rappelons que le jury (les rédactions) devait, au départ, donner leurs nominés un mois avant la cérémonie, puis le jour J venu, ce jury devait se réunir et voter à partir de la liste des nominés. Vous imaginez l'indignation de certains membres de cette honorable assemblée. Ils protestent, d'ailleurs, énergiquement auprès des organisateurs. Ces derniers leur répondent qu'il n'est plus possible de changer la liste des gagnants, du moins de la plupart d'entre eux sous prétexte qu'une vidéo est toute prête à être projetée lors de la cérémonie. On ne peut pas refaire une vidéo en quelques heures donc, on garde la liste bidon! La réunion du jury a quand même lieu, ce dimanche... dans la cafétéria de l'ECTS. Le soir venu, Mike Cowley, grand maître de la cérémonie, annonce avec une voix une peu pincée que les trophées ne sont pas arrivés. Ce n'est pas grave, les gagnants repartiront avec une bouteille de champagne. Petit aparté: l'année précédente, les trophées étaient également absents! Impressionnante régularité, on est sincèrement admiratif! On se tient le ventre quand on entend Mike Cowley annoncer, après l'épisode des trophées, que la fameuse vidéo ne marche pas! Mort de rire! J'imagine les douces pensées du jury à son endroit! La soirée se termine par la remise des prix, la prestation d'un humoriste qui ferait mieux de se reconvertir au bilboquet et un "night club party" où l'on s'ennuie ferme. Nous ne cautionnerons pas ces fameux European Awards en publiant la liste des "gagnants". Il faudrait pour cela que les organisateurs réussissent à nous convaincre qu'ils sont dignes d'être pris au sérieux.



BRIDES OF DRACULA

preview sur AMIGA Editeur : Gonzo Games





Gonzo Games, une société de développement britannique, va bientôt nous servir un jeu d'action où l'hémoglobine va couler à flots. De l'hémoglobine, il y en a dans tous les jeux d'action. Mais dans Brides of Dracula, vous vous en doutez, le sang joue un rôle particulier. Il ne s'agit pas d'un shoot'em up, ni d'un beat'em up mais d'un Bite'em up (mordez-les tous)! Ici, il s'agit de planter ses canines, coupantes comme des rasoirs, dans toutes les gorges qui passent à votre portée. Mais non, ce n'est pas si dégoûtant que ça. Vous verrez, il n'y a pas de quoi se faire du mauvais sang. Si le rôle de Dracula ne vous convient pas vous pouvez personnifier Van Helsing, le bon, qui tentera de tuer Dracula avec des pieux en bois ou des croix avec lesquelles il frappe le vampire (sur la tête). Cinq niveaux sont à explorer: Le Village, La Forêt, le Marais, le Cimetière et l'antre de Dracula. En tant que Dracula, vous avez pour mission de trouver treize jeunes filles et les réduire en esclavage dans son Antre (pas si mal que ça, la vie de vampire, trouvez pas?). Les autres personnages et bestioles du jeu attaquent indifféremment Dracula et Helsing avec, toutefois des effets différents sur les deux héros. Le jeu comporte plusieurs tableaux et pièces secrètes, des raccourcis, etc. Le plus drôle doit être certainement le jeu à deux joueurs où l'un poursuit l'autre et vice-versa! Prévu sur ST et Amiga en juin/juillet sous le label Software Business.

COMPILE OU FACE II, LA MISSION



Les compiles continuent leur offensive, elles débarquent, elles tentent de nous envahir. Allons-nous les laisser devenir maître du monde? Il est temps de réagir, d'organiser la résistance. Prenez le maquis avec la rédaction de Joystick, et lisez ce document Top Secret pour mieux comprendre les agissements de l'ennemi.

Pro-Sport Challenge (Accolade)

Quatre titres réunis sous cette compile de l'éditeur américain, une course de moto qui se vante d'avoir le nom de The Cycles, une course d'offshore qui n'est pas moins fière de porter le nom de ses parents, à savoir Powerboat U.S.A. et un jeu de golf, Jack Nicklaus et sa disquette de circuits Jack Nicklaus Major Championship Courses of 1989. Disponible sur Amiga.

Planète Aventure (Ubi Soft)

Une bien belle compile aux senteurs de sac à dos et d'exploration universelle. Les titres qui cohabitent sous la boîte cartonnée vous permettront de chasser le Graal avec Indiana Jones and the Last Crusade, de délivrer votre amie Sandy dans Maniac Mansion, une enquête hilarante en terre extraterrestre, de sauver l'humanité dans Les Portes du Temps, et, suite à un accident qui vous a projeté à une autre époque, de revenir à celle que vous avez quitté dans Explora II.

La Compil Extraordinaire (Loriciel)

Sous ce nom bourré d'auto-satisfaction, se cachent 11 jeux pour CPC. Cette compile devrait satisfaire le plus grand nombre vu le mélange des genres, et les styles différents de ces 11 softs. Tant mieux. Je vous donne la liste des titres, tout de même: Turbo Cup, Bactron, L'aigle d'Or, K.Y.A., Mobileman, Bumpy, Zox 2099, Cobra, Skweek, Maracaïbo, Sapiens. Disponible sur CPC, 250 frs environ.

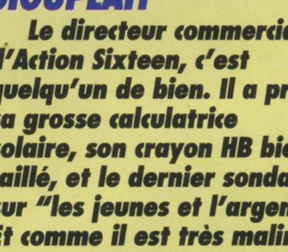
Hit Sports (Loriciel)

Super jeune, mega fresh, cette compile de chez Loriciel s'adresse aux fans de sport. Deux courses de voitures, Tubo Cup et Rally II, une simulation de tennis qui porte le nom extraordinaire de Tennis, un jeu de football qui porte le nom extraordinaire de Foot, un jeu de tir qui porte le nom extraordinaire de Crazy Shot, une course de scooter de l'espace particulièrement dangereuse avec Space Racer, et enfin Karateka, soft de combat où vous partez délivrer une belle princesse.

Disponible sur CPC, 250 frs environ.

DES JEUX PAS CHERS SIOUPLAIT

Le directeur commercial d'Action Sixteen, c'est quelqu'un de bien. Il a prix sa grosse calculatrice solaire, son crayon HB bien taillé, et le dernier sondage sur "les jeunes et l'argent". Et comme il est très malin, il s'est mis à calculer approximativement la somme dont disposaient les utilisateurs de micros. Résultat: les jeux sont trop chers. Mais il ne s'est pas contenté de mâchonner son crayon en regardant son beau calcul, non, il a lancé trois titres à des prix dérisoires, Sherman M4, North & South et Kult. Le tout sur Amiga, ST et PC, et pour 90 francs environ pour chaque jeu.



LES ENFANTS DU SILENCE

En france, 700.000 enfants ont des problèmes d'audition. Isolés du monde, ils le sont aussi d'eux-mêmes, faute de pouvoir entendre leur propre voix.

Pourtant, d'après des recherches menées en Yougoslavie, on sait qu'une rééducation est dans certains cas envisageable. Un enfant sourd possède encore quelques "restes auditifs" et s'il est pris en main à temps, on peut lui apprendre à parler. Problème, cette rééducation passe par l'emploi de matériel informatique fort coûteux.

En clair, cela veut dire que 700.000 enfants sont condamnés au silence à perpétuité faute de moyens.

Aussi, afin d'aider l'association "Les Enfants du Silence" à réunir l'argent nécessaire à l'achat de matériel devant équiper 160 écoles spécialisées, des professionnels de l'informatique désintéressés vous proposent Deuxième Sens, une compilation de 5 jeux: Bubble Ghost (Infogrames), Freedom (Cocktel Vision), Pick'n'Pile (Ubi Soft), Pinball Magic (Loriciel) et Superski (Novtech/Microïds). Disponible sur Amstrad, Amiga, Atari ST et PC, cette compilation va vous permettre de remédier à une injustice. Mieux encore, sans vouloir être cynique, ce sont de bons jeux; 229 F pour que le progrès profite à tous, c'est pas cher payé. 700.000 enfants vous disent merci. D'avance.



LA CONQUETE DE L'ESPACE EN CD

La technologie CD vient en renfort pour nous donner des softs de plus en plus réalistes. E.S.S. Mega en est l'illustration parfaite, ce jeu propose de retracer la conquête de l'espace sur ordinateur CD muni d'un disque dur. Le soft est un mélange de superbes images digitalisées, récupérées auprès de la NASA et de GLAVCOSMOS, et d'images de synthèse pour les stations orbitales, les satellites et autres appareillages. Le tout étant animé en temps réel, grâce à la rapidité du CD, E.S.S. Mega risque de faire un choc à sa sortie, aussi bien pour les yeux avec ses 20 minutes de séquences vidéo, que pour les oreilles avec 30 minutes de musique originale. ESS Mega, version CD, de chez Cocktel.





RONALD PIEKET-WESSRIK
programmer
(randon acces)



ROD LAND



preview sur AMIGA Editeur : Storm







La société d'édition Sales Curve, que vous connaissez à travers le label Storm (Swiv, St Dragon) travaille actuellement sur quatre projets dont Big Run, Double Dragon III et Rod Land. Nous nous intéresserons à ce dernier puisqu'il s'agit du prochain titre Storm à être commercialisé. Rod Land est une adaptation d'un coin-op de Jaleco qui est programmé par Ronald Pieket Wessrik qui a déjà montré un échantillon de ses talents avec Silkworm et Swiv. La technique de travail de Ronald est la suivante: Il passe une semaine entière à jouer sur la version arcade de Rod Land, prend des notes, fait les croquis des sprites, puis se met à travailler sur la version micro. Le fait que cette version ne comporte que 16 couleurs pourrait faire penser qu'elle n'est pas aussi belle que la version arcade. Il n'en est rien et il faut le voir pour le croire, la version micro n'a vraiment rien à envier à l'original! Chaque sprite possède sa propre palette de 16 couleurs et au stade actuel de développement, Rod Land est graphiquement superbe. Les décors et les sprites de la version arcade ont été fidèlement reproduits dans la version micro grâce à un programme qui "pompe" littéralement les graphismes de l'arcade et les adapte au format IFF. Le jeu utilisera 2 Mo de graphismes sur tous les formats mais il y aura moins de 16 couleurs sur les versions 8 bits. L'objectif majeur de Ronald est de donner au jeu une jouabilité irréprochable et des effets visuels très spectaculaires tout en gardant à l'ensemble une vitesse d'animation correcte. L'intelligence des monstres sera, paraît-il, meilleure que celle de l'arcade! Rod Land est, à l'instar de Rainbow Islands, un jeu aux règles simples dont les héros sont des personnages aux graphismes qualifiables de mignons. Ils doivent se battre contre une foule de monstres à travers trente-trois niveaux. Chaque niveau est composé de plusieurs tableaux que vous devez sécuriser avant de récupérer les différents bonus qui s'y trouvent. On retrouve, en fin de certains













niveaux, l'un des neufs gros-sprites-big-boss-vilains-pas-beaux que vous devez absolument battre! Jouable en solo ou à deux joueurs, simultanément, Rod Land met en scène d'adorables petites fées qui se nomment Tam et Rit. Elles doivent sauver leur mère qui a été enlevée et emprisonnée dans Maboots Tower. Face à nos intrépides sauveteuses se trouvent treize types de monstres ayant, chacun, des aptitudes bien spécifiques. Armées de baguettes magiques et de chaussures également magiques, Tam et Rit capturent et tuent les monstres qui leur barrent la route! Des lassos d'énergie fusent de leurs baguettes et emprisonnent les monstres. Il suffit, ensuite de faire tournoyer les monstres et les tuer en les abattant contre le sol! A noter que cette séquence est différente de celle de la version arcade où il suffit de faire tournoyer les monstres pour les tuer. La suite est sans surprise, les monstres tués se transforment en bonus (des missiles) que vous pouvez utiliser pour tuer d'autres monstres. Ce n'est pas fini, après usage les missiles se transforment, à leur tour, en bonus (des fleurs ou des fruits) qui augmentent votre score. Les baguettes magiques de Tam et Rit ne se sont pas qu'un moyen de défense, un tir en direction de l'extémité d'une plateforme et une échelle (magique bien évidemment) apparaît! Ces échelles sont une aide inestimable dans la progression de nos deux héros. Mais attention, les monstres peuvent également utiliser ces échelles! La variété des monstres est un des points forts du jeu. Les requins vous crachent des bulles mortelles, le Polymorph, une immonde créature rampante, se sert de sa très longue langue (48 pixels) pour tuer. Vous aurez également affaire aux étoiles de mer armées de boomerangs, aux pinces d'énormes homards, de blobs et bien d'autres. Des niveaux secrets ont été prévus pour les vicieux qui adorent ça! Bref, voilà un jeu de plate-formes qui promet! Sa sortie est programmée en septembre sur ST, Amiga, CPC et C64.

NOUVEAU !

Achetez chez MICROMANIA et recevez gratuitement votre Carte du Club



Cette carte exclusive vous donne droit à des réductions sur vos achats, à des informations privilégiées sur les nouveautés, les promos...



DES PROMOTIONS D'ENFER

PC COMP. 5 P. 1/4 & 3 P. 1/2	
STRYX (Arcade)	99F
MUDS (Sim. de Sport)	99F
WONDERLAND (Aventure)	99F
MURDER (Enquètes policières)	99F
LEGEND OF FAERGHAIL (Aventure)	99F

AMSTRAD	Cass/Disc
F 16 COMBAT PILOT	99/149F
STRIDER 2	59/99F
LINE OF FIRE	59/99F
E-SWAT	59/99F
PUZZNIC	59/99F

ST/AMIGA	
ARMOUR-GEDDON	179/179F
OBITUS	249F/ND
SUPER CARS 2	179/179F
SWITCHBLADE 2	179/179F
GREAT COURTS 2	179/179F
HEROE QUEST	179/179F
LEMMINGS	149/149F
KILLING GAME SHOW	125/125F
NARC	125/125F
ROBOCOP 2	125/125F
TEAM SUZUKI	125/125F
MONKEY ISLANDS	179/179F
BEAST + INFESTATION	99F/ND

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA VELIZY 2 — NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE — NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES — Ouvert 7 jours/7
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris . Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

La GAMEGEAR

990 F

la portable couleur SEGA



Nouveaux prix sur les cartouches 245 F

LES HITS GAMEGEAR

Super Monaco GP (Course Auto)	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Wonderboy (Plateforme)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Junction (Arcade)	245F
Columns(Reflexion)	245F
Warehouse Man	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Woody Pop	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Head Buster	245F
Psychic World	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Shinobi (Arcade)	245F
Super Golf (Simulation)	245F
Devilish	245F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom ....

Adresse ....

....

Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA !!

Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !

Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Batman, The Strider, Wonderboy 3, Super Monaco GP ....



LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

1449F

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux





Altered Beast (Jeu d'Arcade)

TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Crackdown	449F
Fantasia	449F
Giares	449F
Hellraiser	449F
James Pond	449F
Ka Ge Ki	449F
PGA Tour Golf	449F
Sonic Hedgelog	449F
Stormlord	449F
Super Air Wolf	449F
Valis 3	449F
Wonderboy 3	369F

After burner 2 (Arcade)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	**299F**
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Columns (Rélexion)	369F
Cyberball (Foot. Amér.)	369F
DJ Boy (Arcade)	**449F**
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Fantasy Star 2 (Aventure)	**599F**
Forgotten Worlds (Arcade)	**369F**
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	**449F**
J Buster Boxing (Sim.)	**449F**
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
Joe Montana Football	449F
Klax (Réflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
Musha/Aleste (Arcade)	**449F**
New Zealand Story (Platef.)	**449F**
Road Blasters (Course Auto)	**389F**

TOP 20 MEGADRIVE

Moonwalker (Arcade)	369F
Mickey Mouse (Platef.)	425F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	449F
E Swat (Arcade)	369F
Super Monaco GP (F1)	369F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Strider (Arcade)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	449F
Ghostbusters (Action)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Stratégie)	449F

Rambo 3 (Action)	**299F**
Super Hang On (Sim. Moto)	**369F**
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	**449F**
Sworld of Vermillion (Arcade)	**599F**
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Twin Hawk	**369F**
Whip Lash (Arcade)	**449F**
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

NOUVEAU

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Battle Golfer	199F
Burning Force	199F
Dangerous Seed	199F
Darius 2	199F
Darwin	199F
Final Zone	199F
Granada	199F
Heavy Unit	299F
Hell Fire	299F
Herzog Zwei	199F
Junction	199F
Mega Panel	199F
Tatsijin	199F
Technocop	199F
Tiger Heli	299F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA



La LYNX 990F

+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil
+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO	110F

TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F
Ishido	240F
Ioki	240F
Bill and Ted's	240F
Dungeons and Dragons	240F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

NOUVEAUTES

Shangai	240F
Rampage (Larry the lab.)	240F
Rygar	240F
Road Blasters	240F
Paperboy	240F
Miss Pac Man	240F
Xenophobe	240F
Robo Sqwash	240F

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2450F



TOP 15 NEC

Saint Dragon	299F
Jacky Chan	299F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Burning Angel	345F
PC Kid	299F
Super Star Soldier	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Adventure Island	345F
Aero Blaster	345F
Avenger	**345F**
Cadash	299F
Champion Wres.	299F
Chiki Chiki Boy	**299F**
Cyber Combat	299F
Dead Moon	**345F**
Dragon Spirit	**299F**
Final MatchTen.	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of 3 Her.	299F
March'n Maze	**299F**
Moto Roader 2	**299F**
Parasol Star	345F
R Type	**299F**
Toy Shop Boy	345F
Violent Soldier	**299F**

Batman	**299F**
Battle Ace	299F
Bomber Man	299F
Bloodia	299F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Final Blaster	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	**299F**
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Load Runner	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	**299F**
Momo Show	299F

New Zeal. Story	**299F**
Ninja Spirit	299F
Operation Wolf	**299F**
Ordyne	299F
Over Ride	299F
Psycho Chaser	299F
Puzzle Boy	345F
Puzznic	299F
Rabio Lepus Spéc.	299F
Rastan Saga	**299F**
Shinobi	299F
Splatter House	**299F**
Son Son 2	299F
Strange Zone	299F
W-Ring	299F
World Court Ten.	299F
Zipang	299F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199 F ou GRATUITE pour 400 F d'achat de Cartouches ou Accessoires Game Boy

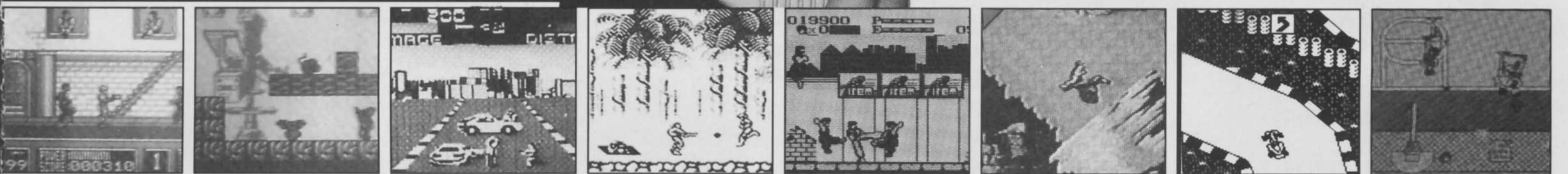


OFFRE SPECIALE

GRAND PRIX DE FORMULE 1

790F *La Game Boy + F1 Race + la Sacoche Micromania*

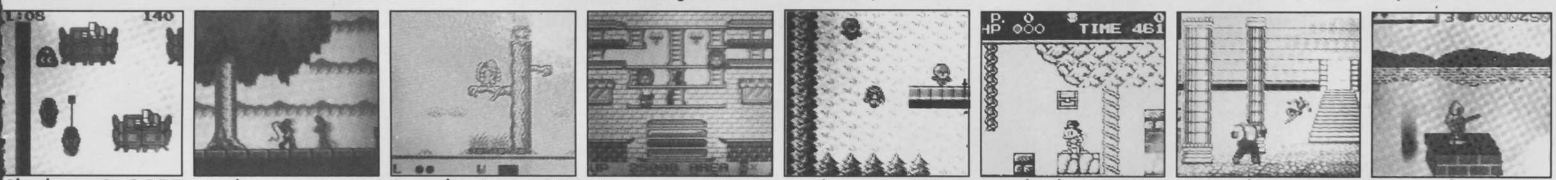
LES HITS SUR GAME BOY



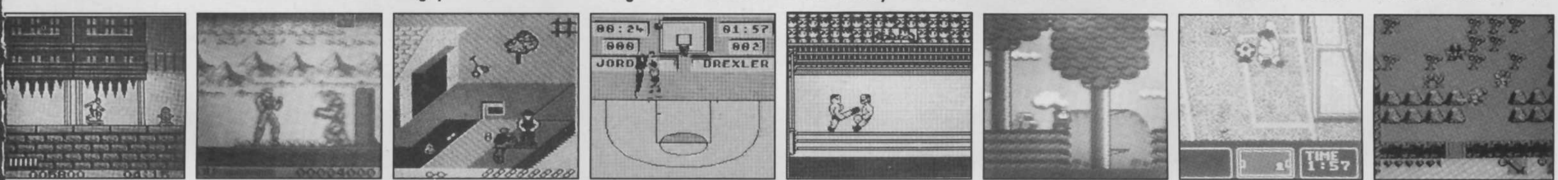
Robocop **245F** | The Gremlins 2 **245F** | Chase HQ **245F** | Contra **245F** | Kung Fu Master **245F** | Dragon's Lair **245F** | F1 Spirit **245F** | In your Face **245F**



Super Marioland **195F** | Chessmaster **245F** | Nemesis **195F** | Double Dragon **195F** | Turtle Ninja **245F** | Batman **245F** | Balloon Kid **245F** | Spiderman **195F**



Ghostbusters 2 **245F** | Castle Vania **245F** | Gargoyle's Quest **195F** | Burger Time **245F** | Final Fantasy **245F** | Duck Tales **245F** | Fist Northstar **245F** | Fortress of Fear **195F**



Skate or Die **245F** | Hiryu no Ken **245F** | Paperboy **195F** | NBA All Star **245F** | Pro Wrestler **245F** | Marus Mission **245F** | World Cup Soccer **245F** | Rolans Curse **245F**

PROMOTIONS SPECIALES MICROMANIA 145 F

After Burst (Action)	145F
Amida (Arcade)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Korodice(Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Daedalian Opus (Puzzle)	145F
Q Billion (Réflexion)	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoïds (Arcade)	145F
Pipe Dream (Réflexion)	145F
Ponkotsu Tank (Arcade)	145F
Pri Pri (Arcade)	145F

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

Nouveautés à venir

Beetle Juice (Arcade)	**245F**
Bubble Bobble (Platef.)	**245F**
Cycle Grand Prix (Moto)	**245F**
Days of Thunder (Auto)	**245F**
Hatris (Suite Tétris)	**245F**
Kung Fu Master	**245F**
Pacman (Arcade)	**245F**
Rolan's Curse (Arcade)	**245F**
R Type (Arcade)	**245F**
Soccer Mania (Football)	**245F**

Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Simulation)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Battle Bull (Arcade)	**195F**
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Boulder Dash(Arcade)	**245F**
Boxing (Sim. Boxe)	**195F**
Bubble Ghost (Platef.)	**245F**
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Dr Mario (Nouv. Tetris)	**245F**
Dragon Tale (Rélexion)	245F
F 1 Boy (Course Auto)	**245F**
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	**245F**
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Platef.)	195F
Klax (Réflexion)	195F
Kunio Boy (Arcade)	**245F**
Lock'n Chase (Cf Pacman)	195F
Lunar Lander (A. Espace)	245F
Master Karateka (Action)	195F
Mercenary Force	**245F**
Mickey Mouse (Platef.)	195F
Mr Chin's G. Paradise	**245F**
Motocross Maniacs (Cross)	195F
Othello (Réflexion)	195F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	**245F**
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	**245F**
Puzzle Boy/Kwirk (Réfl.)	195F
Puzznik (Réflexion)	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator	**195F**
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken	**245F**
Side Pocket (Billard)	**245F**
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim. Foot)	**195F**
Sokoban/ Boxxle (Réfl.)	195F
Solar Striker	**175F**
Space Invaders	195F
Spartan X	**195F**
Tasmania Story (Platef.)	195F
Tennis (Sim. tennis)	**175F**
Twin Bee (Arcade)	**245F**
World Bowling (Sim.)	195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

La boutique du Game Boy ... La boutique du Game Boy ...



LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir



L'ADAPTATEUR 4 JOUEURS 145 F
Pour brancher 4 Game Boy entre eux et jouer à plusieurs: F1 Race, F1 Spirit ...



GAMELIGHT 99 F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.

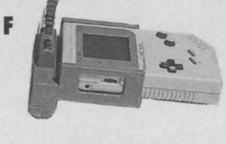
SACOCHE GAME BOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Game Boy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



ETUI GAME BOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.



ILLUMINATOR 149 F
Un bras articulé qui éclaire votre Game Boy.



Les Nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

Compilations AMSTRAD

NOUVEAU **EPYX SPORTING GOLD ND/199F**
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX

Tir à l'Arc, Plongeon, 110 m Haies, Anneaux, Course Cycliste, Marteau, Saut à la Perche, Barres Parallèles, Half Pipe Skate Board, Footbag, Surf, Skate, BMX, Bike Racing, Flying Disk, Luge, Patinage Artistique, Patinage de Vitesse, Ski de Fond, Slalom, Saut à Skis.

MEGA MIX 149/229F NOUVEAU
+ Turrican
+ Chase HQ
+ Shadow Warriors
+ Altered Beast

NRJ 2 ND/249F NOUVEAU
+ Mystical
+ Light Corridor
+ Crazy Cars 2
+ Shufflepuck Café
+ Pinball Magic

SUPER SIM PACK 179/249F NOUVEAU
+ Italy 90
+ Snowstrike
+ Heavy Metal
+ Turbo Out Run

LE MONDE DES MERVEILLES 149/199F
+New Zealand Story
+Rainbow Island
+Super Wonderboy
+Bubble Bobble

LES STARS DE HOLLYWOOD 149/229F
+Batman le film
+Indiana Jones Action
+Robocop
+Ghostbusters 2

LES CHEVALIERS 149/199F
+Strider +Ghouls'n Ghost
+Dynasty Wars +Black Tiger
+Led Storm **(Gratuit)**

SEGA ARCADE TURBO 149/199F
+Turbo Out Run +Crack down
+Superwonderboy
+Thunderblade

DOUBLE ACTION 149/199F
+Double Dragon +Wec Le Mans
+Real Ghostbusters
+Daley Thompson Olymp.

LA COLLECTION N°2 ND/249F
+Dragon Ninja
+Ocean Beach Volley
+Wec le Mans +Bubble Bobble
+Wonderboy + Arkanoid 2
+Match Day 2 +Basket Master
+Supersprint +Flying Shark
+Renegade

10 JEUX SPECTACULAIRES 149/199F
+ Impossamole + E Motion
+ Hot Shot + Skate Crazy
+ Footballer of the Year 2
+ Street fighter + Side Arms
+ Road Runner + Butcher hill
+ Night Raider

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199F
+ Stormlord + Super Scrammble
+ Skate Crazy + Night Raider
+ Artura + Dark Fusion
+ Gary Lineker Hot Shot
+ Arcade Football + Technocop
+ Motor Massacre + Marauder
+ Hate

LES JUSTICIERS 145/195F
+Dragon Ninja +Robocop
+Rambo 3

LES GUERRIERS NINJA 149/199F
+Shinobi
+Double Dragon 2
+Ninja Warriors

LES JUSTICIERS N° 2 149/199F
+Ghostbusters 2 +Cabal
+Opération Thunderbolt

LES MAITRES NINJA 129/179F
+Double Dragon
+Last Ninja 2

ONE, TWO ND/249F
+ Fire and Forget 2
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2 + One

LES AVENTURIERS 149/199F
+Indiana Jones Action
+The Strider +Vigilante
+Forgotten Worlds



3615 MICROMANIA Toutes les descriptions détaillées des jeux et un Gameboy à gagner chaque semaine !

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
SOPHIA-ANTIPOLIS . Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

ACCESSOIRES MICRO-ORDINATEUR

Manette NAVIGATOR	149F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
SPEED KING	99F
Cordon pour le branch. de 2 manettes	49F
Câble Magnéto AMSTRAD	49F
Câble d'extention pour joystick	49F

DISQUETTES VIERGES

4 Disquettes vierges	99F
10 Disquettes vierges	195F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

LES VAINQUEURS 59/99F
+ Forgotten World + Thunderblade
+ Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

LES 100 % A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type
+ Titan + 1 Autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X

EPYX ACTION ND/99F
+ Impossible Mission 2 + California Games
+ Streetsport Basketball + 4X4 off road Racer
+ Winter Games Edition

JOYSTICK THUNDER ND/99F
+ Cybernoid 2 + Eliminator + Exolon
+ Hydrofool + Lightforce + Uridium
+ Sanxion + Exolon

LINE OF FIRE (Arcade)	59/99F
E SWAT (Arcade)	59/99F
SECRET AGENT (Arcade)	59F/ND
STRIDER 2 (Arcade)	59/99F
NIGHT BREED ACTION	59/99F
PUZZNIC (Réflexion)	59/99F
UN SQUADRON (Arcade)	99F/ND
CABAL (Arcade)	59/99F
CHASE HQ (Arcade)	59F/ND
CRACK DOWN (Arcade)	ND/99F
GHOULS'N GHOSTS (Plateforme)	ND/99F
LES INCORRUPTIBLES (Arcade)	59F/ND
MONTHY PYTHON (Plateforme)	59F/ND
MOONWALKER (Arcade)	ND/99F
OPERATION THUNDERBOLT (Arc.)	ND/99F
STRIDER (Arcade)	ND/99F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

PREDATOR 2	109/149F
BATTLE COMMAND	109/159F
GAUNTLET 3D	109/159F
SHADOW DANCER	109/159F
SKULL & CRUSH BONES	99/149F
SPIRIT OF EXCALIBUR	109/159F
TURRICAN 2	109/159F
ULTIMATE GOLF	149/179F

AUTRES NOUVEAUTES

APPRENTICE	99/149F
ALIVE	**ND/199F**
ADIDAS C. CHIP SOCCER	129/179F
DISC	**149/199F**
JUDGE DREDD	99/149F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHTSHIFT	109/159F
OUT BOARD	149/199F
RBI 2	**109/159F**
SLIDERS	ND/199F
STAR CONTROL	**109/169F**

ART DE LA GUERRE	ND/249F
ADV. DESTROYER SIM.	169/229F
CHIPS CHALLENGE	109/159F
KICK OFF 2	139/179F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	59F/ND
LA SECTE NOIRE	ND/179F

TOP 10 AMSTRAD

SUPER MONACO GP	109/159F
CELICA GT4 RALLY	109/149F
NARC	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
BACK TO FUTURE 3	109/149F
GOLDEN AXE	109/149F
SUPER CARS	109/149F
NINJA TURTLES	109/159F
FUGITIF	ND/229F
F16 COMBAT PILOT	99/149F

LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
LOTUS TURBO ESPRIT	109/149F
MOKOWE	ND/199F
MYSTICAL	149/199F
NORTH AND SOUTH	149/179F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
SAGA	ND/199F
SDAW	ND/149F
SIM CITY	149/199F
SNOW STRIKE	109/149F
SUPER SQWEEK	149/199F
SWAP	ND/199F
TARGHAN	ND/199F
TENNIS CUP	169/199F
WELLTRIS	149/199F

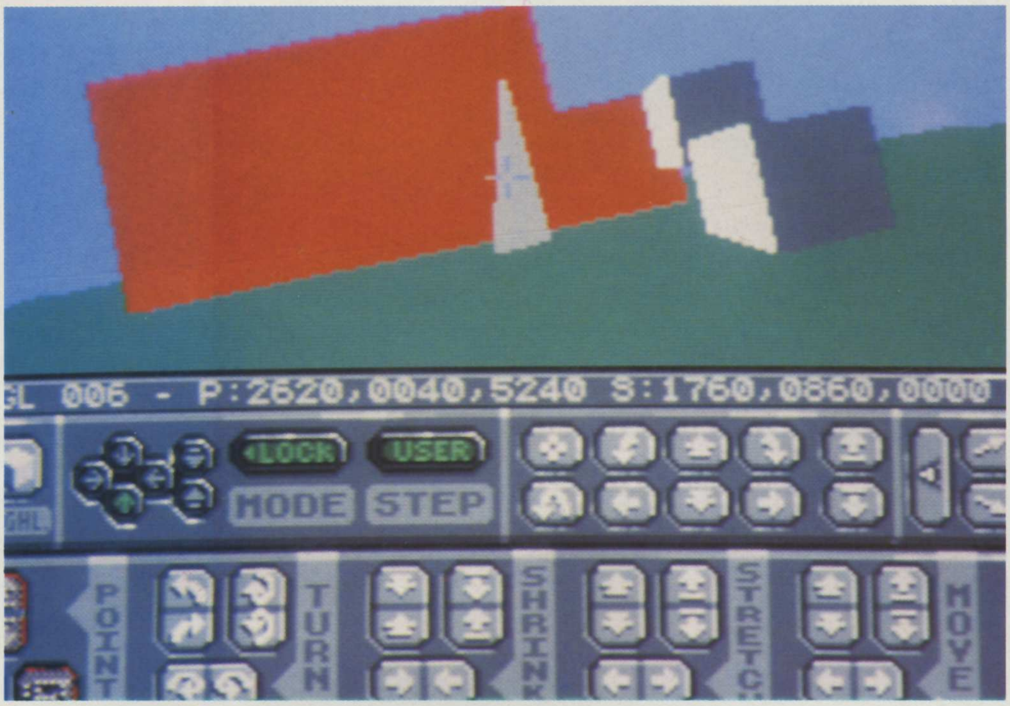
LA CONSOLE GX 4000 690F
+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)

TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Batman (Action)	295F
Opérat. Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Comb.)	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simul.)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Platef.)	295F

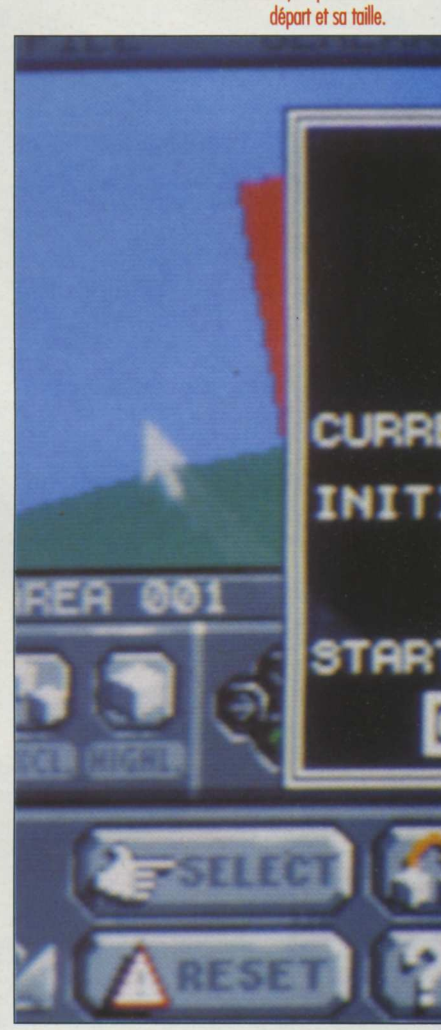
1 an de garantie sur tous les logiciels

3D CONSTRUCTION KIT



En haut, la fenêtre de travail, et juste en dessous, la bardée d'icônes. C'est ici que l'on peut déplacer, déformer, modifier les objets un par un. Le tout à la souris, le plus simplement du monde.





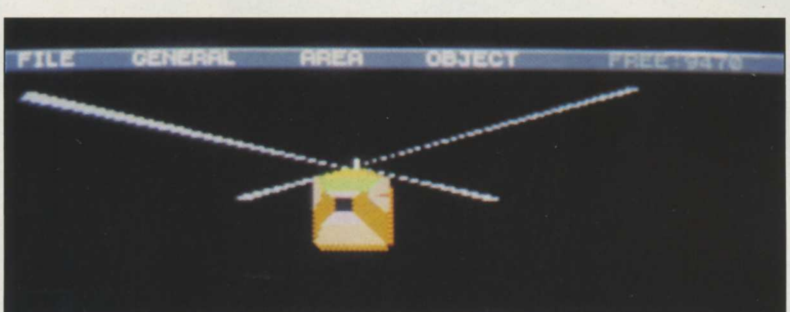
En plus des icônes, des fenêtres d'options s'ouvrent pour certaines fonctions. Là, les attributs d'un objet donné, pour définir ses mouvements, sa position de départ et sa taille.

Il est malheureusement bien rare que l'on tombe sur des logiciels au concept complètement original. 3D Construction Kit fait partie de cette catégorie, de ces perles rares. Ce qui est proposé au possesseur du soft n'est pas moins ambitieux que de permettre la réalisation d'un jeu en 3D, animé, interactif, et sans une ligne de programmation. Extraordinaire.

Le déroulement de la réalisation est très simple: on définit des formes de base, cubes, pyramides, cônes, cylindres, puis on les modifie en indiquant les différentes dimensions des faces, en cliquant des icônes, on choisit les couleurs et les mouvements qu'ils exécutent.

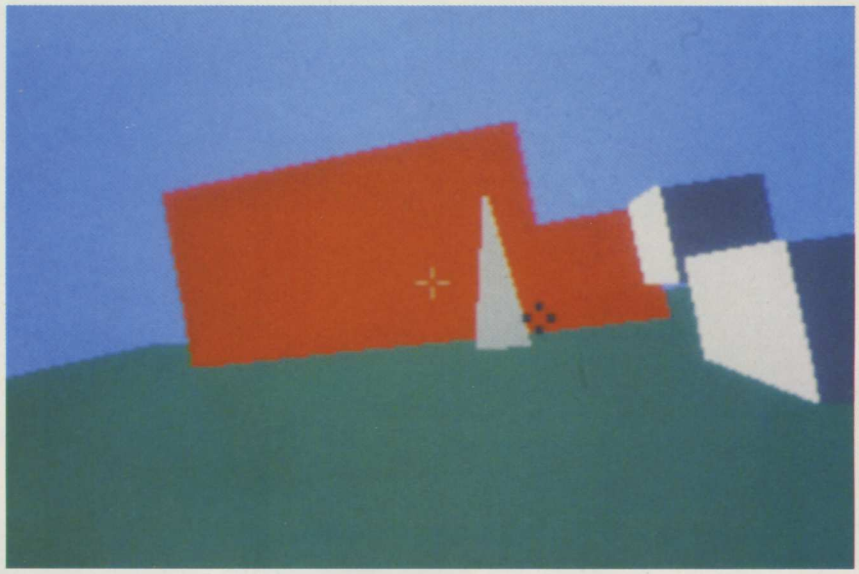
Ensuite, une fois qu'on a défini toutes les formes de la pièce ou du monde complet, il faut indiquer si ces objets peuvent être détruits, ramassés ou poussés. C'est comme ça que se construit le scénario, l'originalité de votre jeu à vous. Rien ne vous empêche de reconstruire tous les éléments de votre chambre, et de faire mener par vos copains une aventure épique dans ces lieux. En effet, une fois la réalisation terminée, il est possible de sauvegarder le jeu sur une disquette, sachant que celui-ci sera exécutable directement, sans passer par 3D Construction Kit. Il est même envisageable de commercialiser le résultat, Domark demande uniquement que l'on précise que c'est une réalisation issue de leur logiciel.

L'étendue des possibilités est immense, et la seule limite qui viendra vous ennuyer est celle de votre imagination, 3D Construction Kit étant d'une simplicité d'utilisation et d'une logique exemplaire. Bien sûr, il faut un

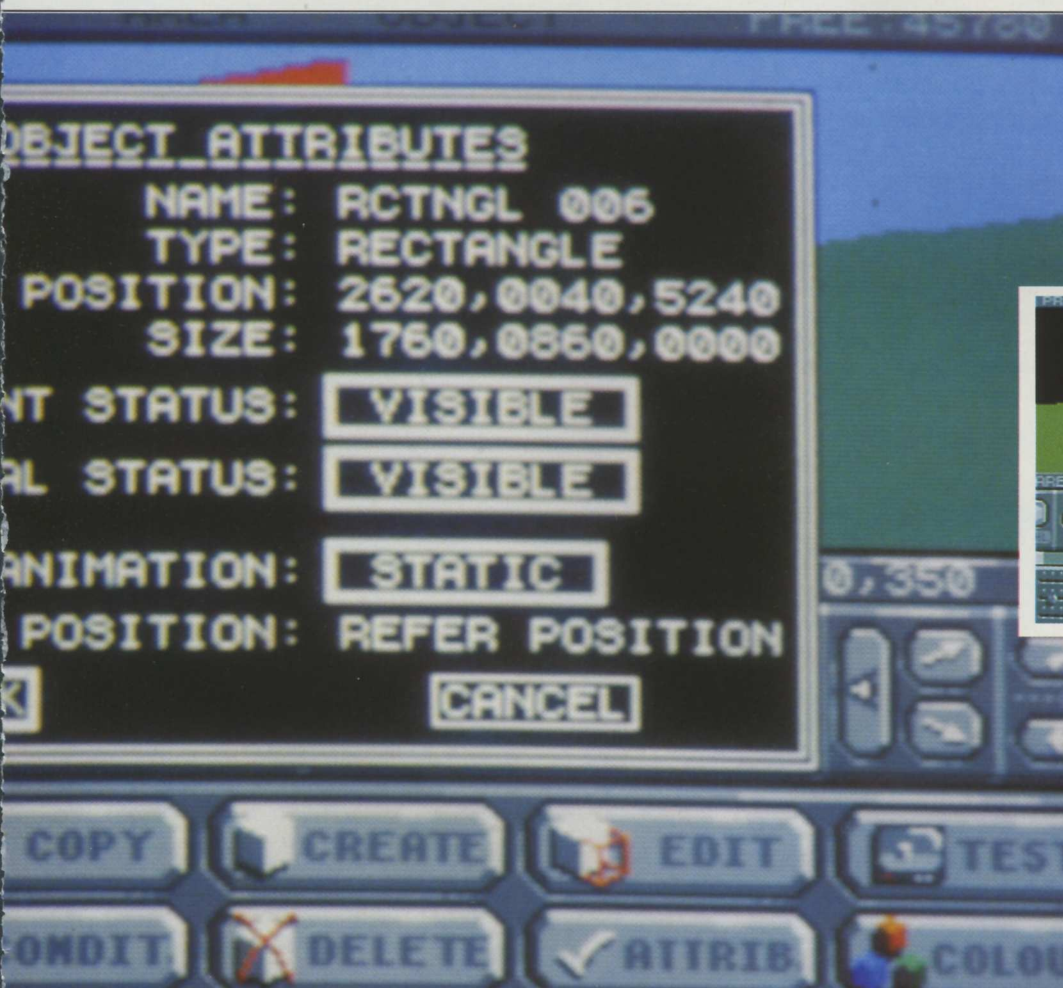


Un hélico, et juste en dessous les icônes d'options générales: création d'objet, copie, modification, couleurs, changement de vue et rotations.





peu de pratique pour réussir à construire des mondes cohérents, et des formes réalistes (à condition de vouloir être réaliste), mais 3D Construction Kit, c'est la création à la portée de tous. Il suffit de regarder les photos qui traînent sur cette page.



Voici comment se présente le mode "test" intégré au soft de création. Vous pouvez vous balader dans le monde que vous venez de créer, et interagir avec lui. En animation rapide, bien sûr.



TESTE SUR AMIGA
EDITEUR : DOMARK
PREVU SUR ST, AMIGA, PC, CPC ET SPECTRUM

REPORTAGE
DANY BOOLAUCK

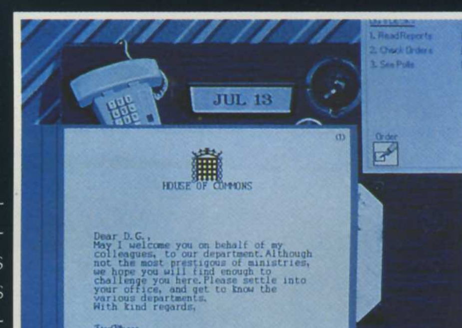
VIRGIN GAMES

FLOOR 13



Un building tout ce qu'il y a de plus anonyme. C'est au treizième étage de ce bâtiment que se décident la vie où la mort d'un être humain.

Ce logiciel, développé sur PC, fera un de vous le chef d'un service secret redouté de tous, même de vos supérieurs! Vous devez faire preuve de discernement et d'abnégation de tous vos scrupules! Meurtres, tortures, kidnapping et désinformation font partie de votre



Votre bure où est cen toute la masse de renseigner dont dispo Floor 13

Dans un pays dont la constitution est fondée sur un système démocratique, la liberté (d'expression, de circulation, etc.) sont des droits sacrés! Curieusement, dès qu'il s'agit de la raison d'état ou du secret défense, ces droits sont totalement ignorés, que ce soit pour la bonne cause ou simplement pour les propres intérêts des hommes au pouvoir. Meurtres, enlèvements, tortures font partie de ces actions commises au nom de cette fameuse raison d'état. Naturellement toutes ces actions, inadmissibles dans une société démocratique, sont perpétrées dans le plus grand secret d'où la finalité des services secrets. C'est dans ce monde sans scrupules qu'évoluent les personnages de Floor 13, un jeu où se mêlent aventure, stratégie et simulation. Le jeu étant axé sur le traitement de données, David Eastman (l'auteur) a opté pour une simulation textuelle abondamment illustrée par de superbes graphismes et bénéficiant d'un système de multi-fenêtrage. Vous êtes le chef d'une organisation secrète britannique, encore plus secrète que la CIA (USA) ou la DGSE (France), par exemple. Basé au treizième étage d'un immeuble (d'où le titre), au cœur des Docklands, Floor 13 opère pour le compte du gouvernement qui vous considère comme un groupe quasi-mythique, entouré d'un mystère impénétrable. Votre mission: limiter, par tous les moyens, les risques de déstabilisation du gouvernement. De plus, le public doit tout ignorer de votre groupe, jusqu'à son existence! C'est la première fois que je vois un jeu traitant de l'espionnage d'une manière aussi dure, aussi directe, presque choquante. Visiblement, David Eastman n'a absolument pas été censuré! Tout se décide et se contrôle à partir de votre bureau. Vous pouvez consulter les différents services placés sous vos ordres et agir en fonction des données qui vous sont soumises. Votre efficacité se répercute directement sur l'opinion publique au sujet du gouvernement. Le sondage régulièrement effectué sur la popularité du gouvernement vous sert de baromètre. En tant que chef de Floor 13, vous recevez tous les jours des renseignements, lus dans la presse, interceptés par vos services de communication, achetés à des indics ou des taupes. Cette phase est pour ainsi

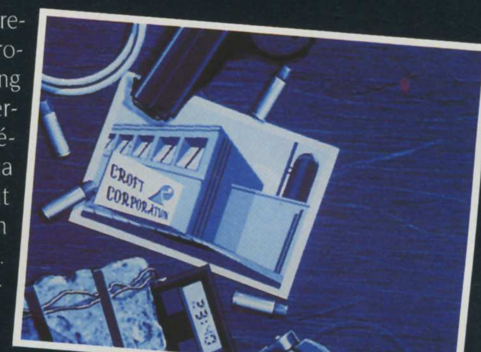


C'est l'unique illustration que vous verrez quand vous lirez le rapport sur les aveux obtenus sous la torture.



Le service Désinformation dispose d'un gros budget financier qui lui permet de créer de fausses informations ou provoquer des scandales en vue de diffamer des personnages importants opposés au gouvernement.

dire la clef de toute la partie car c'est à vous de trier les renseignements intéressants, qui cachent un danger quelconque, des informations sans importance. Si vous perdez du temps sur des fausses pistes, les vrais affaires dangereuses (attentats, terrorismes, etc.) ont lieu! Les pouvoirs dont vous disposez sont immenses! Vous pouvez faire surveiller la résidence d'un suspect. Cela se traduit par la présence permanente de vos hommes devant la résidence, l'écoute téléphonique et la lecture de son courrier. Si vous le jugez nécessaire, le suspect peut être mis en filature. Dans ce cas, il est également suivi dans ses déplacements. Son appartement peut également être fouillé selon deux procédures: simulation de cambriolage ou fouille discrète, sans traces. Chacune de ces actions précisées sont exécutées par des services indépendants les uns des autres. A vous de coordonner leur entrée en scène. Le jeu se déroule par tours qui représentent des jours. Donc, chaque matin, un rapport de chaque service atterrit sur votre bureau comportant toutes les informations sur les agissements effectués par les suspects, le jour précédent. En fonction, de ce que vous découvrez sur eux, d'autres services peuvent être mis en action. Ceux là sont redoutables. Le service Interrogation s'occupe du kidnapping des suspects et de leur interrogatoire selon des procédures pouvant aller jusqu'à la torture. Le service Retrait prend en charge l'élimination pure et simple du sujet. Quant au service d'Intervention, il tue le suspect et tous ses proches! Le dernier service est un classique, celui de la Désinformation. On divulgue de fausses informations destinés à détourner ou d'attirer l'attention de l'opinion publique. Questionné sur ses sources d'inspirations, David Eastman avoue être passionné par les organisations secrètes. Il s'est abondamment documenté sur ses services, notamment le Mossad (services secrets israéliens). Il veut faire de Floor 13 un jeu aussi prenant que les bons romans d'espionnage. David reconnaît qu'il ne sait pas si l'histoire de Floor 13 est authentique. En revanche, il affirme que les événements sont réels, à part le fait que les noms, les endroits et les dates ont été changées. En ce qui concerne la violence contenue dans le jeu, elle a été "aseptisée" au maximum.



Le service Intervention ne fait pas dans le détail. Toute l'artillerie lourde est mise en œuvre si nécessaire pour éliminer un suspect et ses proches!

David a même été jusqu'à écrire à Amnesty International pour les informer de la présence de ces séquences dans son jeu. Il n'a toujours pas obtenu de réponse à ce sujet. "Mais si je reçois un avis défavorable de Amnesty je couperais ces séquences" affirme-t-il. Floor 13 sera disponible en automne sur PC, ST et Amiga. Pas de version française prévue pour l'instant.

PRE VIEW

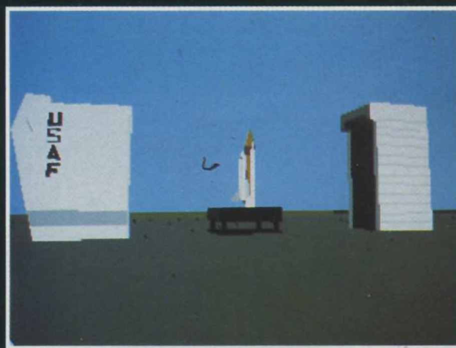


Vous aurez certainement affaire à des groupes ou des sectes allant des plus loufoques aux dangereux terroristes.



Le service Infiltration est chargé de placer des espions dans des groupes actifs afin de les manipuler et les rallier à la cause du gouvernement.

REPORTAGE
DANY BOOLAUCK



La navette est prête pour le lancement, elle quitte son hangar pour se rendre sur le site de lancement.

SPACE SHUTTLE SIMULATOR

La simulation de vol aérien est une des catégories les plus appréciées par le public. Tous les ans nous assistons à une avalanche de nouvelles simulations, les unes plus performantes que les autres. Et il faut reconnaître qu'avec la puissance accrue des ordinateurs personnels, ces simulations sont de plus en plus réalistes. Les programmeurs de leur côté font généralement du bon travail et rares sont les navets dans cette catégorie. Seulement voilà, parmi tous ces logiciels qui portent pompeusement le qualificatif de simulation, il n'y en a qu'un qui corresponde réellement à cette appellation, j'ai nommé Flight Simulator. Bien entendu plusieurs versions constamment améliorées de cette simulation ont été commercialisées. Mais on peut affirmer sans trop se tromper que depuis la version 4.0, on n'apporte rien de fondamentalement révolutionnaire par rapport à la version FS II. On ne parle bien, donc, que d'une seule et unique véritable simulation! Cet état de fait est surprenant mais très compréhensible. Une véritable simulation de vol pousse le réalisme jusque dans le moindre détail. Le pilotage dans FS requiert obligatoirement de votre part l'ingurgitation d'un manuel relativement volumineux. Ceci n'est que le premier obstacle à passer et il est déjà très dissuasif pour la grande majorité des joueurs. Dans les autres "simulations" l'élément ludique prime sur le réalisme. Tout a été simplifié pour permettre aux joueurs d'entrer rapidement dans le jeu. La recette marche fort bien puisque les bonnes simulations se vendent comme des petits pains. Mais les fanas de vraies simulations, eux, restent sur leur faim. Qu'ils se rassurent, ils pourront bientôt passer des heures, que dis-je, des mois, des années, devant leur petit écran avec Space Shuttle Simulator! Programmé pour le compte de Virgin par Vektor Grafix, Space Shuttle est un des projets les plus ambitieux et les plus remarquables dans notre industrie. Andy Craven, le patron de Vektor Grafix, n'a pas lésiné sur les moyens pour mener à bien ce projet. Il a contacté la NASA qui n'a pas hésité à lui envoyer une montagne de documentation sur les caractéristiques, les performances, le pilotage, bref, tout ce qu'il y a savoir sur la navette spatiale! Tenez-vous bien, si vous maîtrisez totalement, et à fond, Space Shuttle Simulator, vous seriez capable de piloter la vraie navette! Naturellement la simulation est si complexe qu'il faut des mois pour arriver à



Décollage! La navette s'élève lourdement. Remarquez la traînée de fumée constituée d'une série de cercles blancs. L'effet visuel qui en résulte est très réussi.

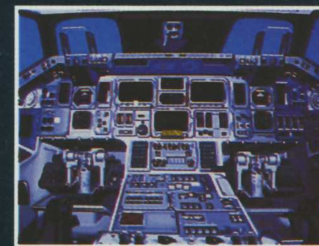


La navette va bientôt quitter la troposphère, puis la stratosphère. Le ciel va rapidement s'assombrir. Tout est dans le jeu!

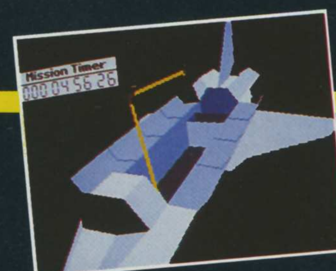
Enfin une vraie simulation de vol pour la navette spatiale! Space Shuttle Simulator est si proche de la réalité qu'il vous faudra des mois ou même des années pour maîtriser complètement toutes les phases que comporte ce logiciel!



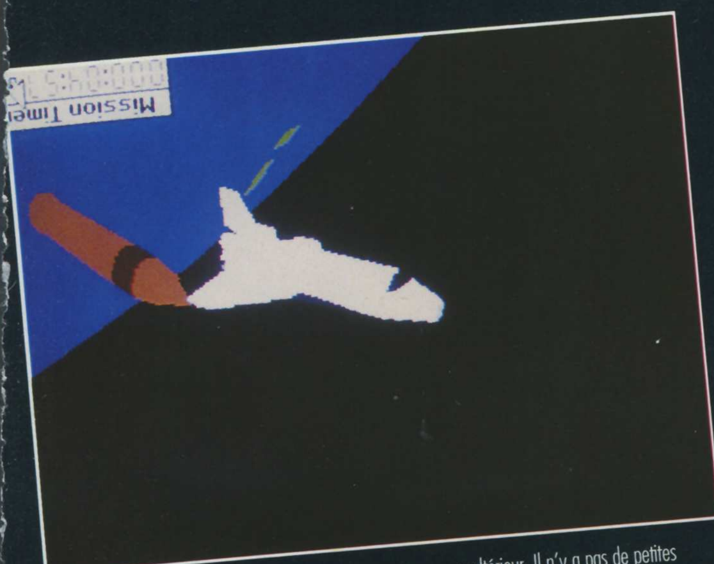
Séquence d'entraînement: une fois larguée par le boeing 747, la navette dont vous êtes le pilote doit atterrir sans heurts.



Vue générale du cockpit de la navette. Plus de mille boutons à mémoriser!



Sortie du bras mécanique utilisé pour mettre les satellites en orbite. C'est vous qui avez la charge d'une telle manœuvre.



Larguage du réservoir principal qui sera récupéré pour un usage ultérieur. Il n'y a pas de petites économies!



Notez la plate-forme montée sur chenilles qui transporte la navette. Elle met 24 heures pour parcourir les quelques kilomètres qui séparent le hangar du site de lancement.

la maîtriser... en partie. Le testeur Virgin m'a avoué qu'il lui a fallu six semaines pour décoller simplement et, de plus, il affirme avoir découvert moins d'un dixième de Shuttle! Andy de son côté y joue depuis quatre ou cinq mois, il affirme que chaque fois qu'il s'y met, il découvre toujours de nouvelles choses. Space Shuttle comporte toutes des missions d'entraînements et exercices "réels". Exemple de séquence d'entraînement: Décollage d'un Boeing 747 avec sur son dos la navette spatiale. Une fois larguée la navette doit atterrir sans heurts sur une très longue piste. Les missions dans l'espace concernent la mise en orbite de satellites, récupération de satellites en panne, expériences scientifiques et militaires, etc. Tout, absolument tout, est en temps réel! Par exemple, si vous voulez décoller, la navette doit quitter son hangar grâce une énorme machine à chenilles et rejoindre la base de lancement. Cette fameuse machine met 24 heures pour aller du hangar au site de lancement situé à un ou deux kilomètres plus loin! Libre à vous de laisser votre PC allumé pendant un jour! Fort heureusement l'option skip, modulable en secondes, minutes ou heures, vous permet d'accélérer le temps. Le tableau de bord de la navette comporte plus de mille boutons et manettes! Chacun d'entre eux a été fidèlement reproduit dans Shuttle et ils fonctionnent! En d'autres termes, les programmeurs ont reproduit jusqu'au moindre boulon dans la simulation! J'ai pu voir un décollage sur de la navette sur un PC. La séquence est à tomber par terre. On croirait presque qu'on assiste à un vrai décollage, à la différence près qu'on peut placer sa caméra où l'on veut! Les graphismes vectoriels utilisés pour Shuttle sont ce qu'on fait de mieux dans le genre. Les formes cylindriques et sphériques qu'on ne trouve pas dans les autres simulations donnent aux objets un aspect plus conforme à la réalité. La complexité de cette simulation est telle que les auteurs ont judicieusement prévu une option "guide". Dans ce cas, le programme vous montre la procédure à suivre, dans le moindre détail. Le manuel sera évidemment très volumineux mais indispensable pour une meilleure maîtrise de Shuttle. Les versions ST et Amiga ne seront pas aussi belles que celle du PC (386,VGA) que nous vous présentons (question de place mémoire et de vitesse). La sortie de Space Shuttle Simulator prévue, au départ en août, a été renvoyée à la noël 91!

PREVIEW

REPORTAGE
DANY BOOLAUCK


Cinq seigneurs se battent pour devenir le roi de ce monde. Observez, ici, le mouvement des armées amies et ennemies.

De l'heroic-fantasy, de la stratégie et une lutte mortelle pour le pouvoir suprême dans Realms. Comme d'habitude, la guerre et l'argent sont les deux principaux éléments du jeu.

REALMS

Realms est une sorte de simulation/stratégie avec, comme toile de fond, un monde d'épopée fantastique. Conscient de l'aspect rébarbatif des jeux de stratégie traditionnels, les auteurs de Realms ont tenté de créer un jeu facile d'accès à la majorité des joueurs. Tout d'abord, finie la floppée de chiffres indigestes et le système de jeu si ennuyeux qu'on s'endort avant la fin de la partie. Realms est, paraît-il, aussi facile à jouer qu'un jeu d'action. Vous êtes un seigneur vivant dans un monde où cohabitent cinq races tels que les elfes, les nains, les amazones, les hommes et trolls. Dans ce monde, plusieurs seigneurs, dont vous, tentent de devenir l'unique maître de ce monde. Ce dernier est divisé en cinq continents constitués de terres arables, stériles ou montagneuses. L'environnement conditionne le mode de vie des habitants de chaque région. A l'instar de Populous et de Powermonger, Realms est un monde vivant où vos interactions altèrent le comportement de vos sujets. Vos principaux soucis concernent le bien-être de vos cités. Améliorez le niveau de vie de vos sujets et vous obtiendrez un excellent rendement de la production de biens. La richesse vous permet d'entretenir une armée régulière ou des mercenaires. En outre, une population bien portante résiste mieux aux épidémies! Tout l'intérêt du jeu gravite autour des flux monétaires. Logiquement, c'est à celui qui possède le plus de cités que revient la victoire. Donc, après avoir veillé à ce que vos cités soient suffisamment prospères, vous pouvez lancer vos armées à la conquête ou au simple pillage des autres cités. Realms sera disponible en septembre sur Amiga, ST et PC.



Pour ordonner à vos hommes de se déplacer, il suffit de cliquer sur la tente où ils se trouvent, puis, sur un endroit de votre choix.



Vous pouvez lever une armée ou vous payer les services des mercenaires. Prenez garde! Si vos hommes sont mal payés ils


Les lignes rouges représentent les flux monétaires qui convergent des villes inféodées à votre capitale.

VIRGIN GAMES

news • previews

ROLLING RONNIE



Ce passant peut proposer à Ronnie de lui rendre un petit service rémunéré. Sautez sur l'occasion car c'est le seul moyen de se procurer de l'argent.

Ce sympathique jeu de plate-formes vous lance dans une trépidante chasse aux tickets d'autobus! Le monde fou de Rolling Ronnie fait penser aux dessins animés de Tex Avery. Dans la préversion que nous avons vue, Ronnie roule sur Amiga!



Le jeu est parsemé d'une foule d'objets hétéroclites que Ronnie doit éviter ou détruire.



La récupération de ces énormes pièces argentées augmentent votre score, sans plus.

PRE VIEW



Superbement réalisé, ce jeu de plate-formes affiche une centaine de couleurs simultanément à l'écran!

Ronnie est un curieux personnage dont l'accoutrement et même le maquillage font penser à un clown. Mais que peut bien faire un clown dans les rues d'une ville? Est-il perdu? Non, Ronnie est tout simplement comme ça, à la fois fantasque et déluré. Son passe-temps préféré? sillonner toutes les rues de la ville en patins à roulettes! Sacré Ronnie! On ne le voit jamais sans ses patins, ses roller-skates, aime-t-il dire pour faire encore plus branché. C'est à croire qu'il est venu au monde avec ses damnées pompes sur roues fixées aux pieds. D'ailleurs ses copains lui ont trouvé un surnom qui lui va bien: Rolling Ronnie. Aujourd'hui notre héros a besoin de votre aide. Il doit traverser toute la ville en passant les neuf niveaux du jeu de plate-formes qui porte son nom. Cette traversée le mènera à travers le parc de la ville, les rues, les bureaux et même les égoûts! Pour passer d'un niveau à l'autre Ronnie doit atteindre l'arrêt de l'autobus qui se trouve en fin de niveau. Mais attention, Ronnie doit avoir la somme d'argent nécessaire pour l'achat d'un ticket de bus. Afin de se procurer cet argent, Ronnie doit rendre de menus services aux gens qu'il rencontre sur sa route. Par exemple, au premier niveau, un passant lui demande de remettre une lettre à une dame en lui indiquant où il peut la trouver. L'homme propose de donner à Ronnie 12 pence de rémunération. Vous pouvez accepter, tenter d'obtenir plus ou refuser. Ronnie devra éviter toutes sortes d'objets allant du ballon d'enfant en passant par la petite voiture téléguidée ou encore les livres volants! Pour se défendre Ronnie possède ses patins à roulettes, il peut également sauter, se baisser ou lancer des projectiles qui ressemblent à des bonbons! Les points forts de ce jeu de plate-formes sont la fluidité de l'animation, la beauté des graphismes, façon dessin animé et une extraordinaire palette de couleurs. Rolling Ronnie sera disponible en Septembre sur ST, Amiga, PC et C64. Décidément, quel con, ce Ronnie.

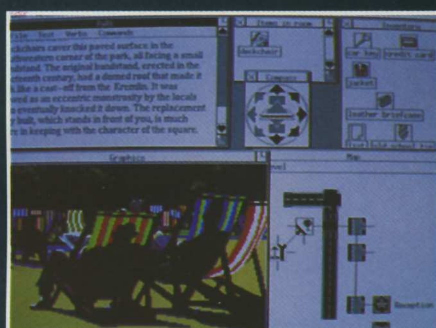
REPORTAGE
DANY BOOLAUCK

SARAKON



SARAKON

Inspiré du fabuleux Mah-Jong, un jeu de domino chinois vieux de 4000 ans, Sarakon est un jeu de stratégie où le joueur" manipule" des plaques sur lesquelles sont dessinés des symboles. Le principe du jeu est relativement similaire à Shangai. Le joueur doit coupler les plaques dont les symboles sont identiques, qu'elles soient adjacentes ou reliées par une ligne imaginaire dont le tracé ne présente pas plus de deux angles droits. Le jeu propose deux niveaux de difficulté et des tableaux où les plaques sont superposées. Sortie en Mai/Juin sur ST, Amiga, PC et C64.


MAGNETIC SCROLLS COLLECTION

MAGNETIC SCROLLS COLLECTION VOLUME 1

Cette compilation vous offre trois des meilleures aventures de Magnetic Scrolls. Fish est une histoire de science-fiction complètement dénuée de toute logique terrestre! Vous combattez de dangereux anarchistes inter-dimensionnels. Corruption est un des chefs-d'œuvre de la catégorie aventure textuelle. Ce thriller vous place dans la peau d'un homme trahi par tous ses proches! The Guild of Thieves vous plonge dans un monde d'épopée fantastique où vous devez prouver vos dons de voleur. Le système de jeu de ces aventures est identique à celui de Alice in Wonderland (multi-fenêtrage). Des graphismes inédits ou animés y ont été rajoutés. Déjà disponible sur ST, Amiga et PC.

SPOT

Ce jeu de stratégie inspiré de l'Othello (ou Reversi) est jouable en solo (contre l'ordinateur), à deux, trois ou quatre joueurs. On peut même y jouer seul contre trois adversaires gérés par l'ordinateur. Des jetons de couleurs différentes (une couleur pour chaque joueur) sont placés sur une sorte de damier. Objectif: placer plus de jetons que ses adversaires sur le damier. On retrouve le principe de transformation des jetons adverses en jetons de votre couleur. Il suffit de placer un de vos jetons sur une case et tous les jetons de couleurs adverses des cases adjacentes prennent votre couleur. Sortie prévue en juin sur ST, Amiga et PC.


SPOT



14703D SNOOKER

147 3D SNOOKER

Programmé par Archer Maclean, l'auteur d'International Karate, 3D Snooker est le plus beau de jeu de billard. Rapide, fluide et très réaliste, cette véritable simulation de Snooker enfonce littéralement tous ses concurrents! Très grossièrement, le snooker est un billard à six trous où le joueur doit placer des boules rouges en alternance avec des balles de différentes couleurs. Faire un snooker veut dire qu'on place la balle blanche de manière que son adversaire ne puisse pas absolument pas faire un coup valable. 3D Snooker offre une multitude d'options: Zoom, visualisation des bandes, tous les coups avec effets, points de vue dans n'importe quel angle, etc. Ce logiciel sera disponible sur ST, Amiga et PC en septembre.

Virgin GAMES

AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE

Offre spéciale jusqu'au 30 juin 91
à partir de
2790F TTC
Dans la limite des stocks disponibles.



Amiga, c'est vraiment quelqu'un de très ouvert. Avec lui, le dialogue s'instaure très vite ; une souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément des points communs avec vous. La musique, les jeux, le dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des loisirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga 2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle dans la bureautique, les usages professionnels et peut, par adjonction de cartes passerelles, devenir entièrement compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les rencontrer ?

Pour tout renseignement, tapez 36 14 Code Commodore.

Commodore

REPORTAGE
DANY BOOLAUCK

MINDSCAPE

4D Tennis est une simulation aux animations très réalistes. Si vous voulez travailler votre coup droit ou votre service-volée... sans lever la moindre orteil, la solution est toute trouvée.

4D TENNIS

Après la boxe et les courses de voitures, la série 4D de Mindscape s'enrichit d'une nouvelle simulation, celle d'un tennis. Il est encore trop tôt pour savoir si ce jeu sera à la hauteur des meilleurs titres du genre. Mais à en juger par la préversion qui nous a été présentée sur PC, on peut affirmer que 4D Tennis ne vous laissera certainement pas indifférent. Comme les précédents titres, le jeu est programmé en graphismes vectoriels. Et à l'instar de 4D Boxing, 4D Tennis prend comme modèle les mouvements humains et les simule à la perfection ce qui lui donne une animation étonnamment réaliste et fluide. On retrouve les options traditionnelles de ce type de simulation sportive telles les modes practise, match, tournoi et Grand Chelem. Le mode practise vous fera travailler vos services, vos points faibles grâce à une machine lanceuse de balles et des routines d'entraînement avec un partenaire géré par l'ordinateur. Bien entendu, vous avez le choix du type de terrain: gazon, terre battue ou ciment. La machine lance-balles est paramétrable en ce qui concerne la fréquence à laquelle elle catapulte les balles, leurs points d'atterrissage et les effets que la machine doit leur imprimer (lift, chop etc.). Après, vous êtes suffisamment entraîné, il est à peu près certain que vous serez impatient de savoir ce que vous valez face à un concurrent géré par l'ordinateur. Le programme vous propose de personnifier un des joueurs, choisi à partir d'une liste et dont les caractéristiques sont préétablies. Dans le cas contraire, vous pouvez créer votre propre joueur. Vous devez lui donner un nom, choisir le sexe et déterminer si il est gaucher ou droitier. La deuxième partie de la création du personnage est cruciale. En effet, une liste de tous les coups du tennis apparaît avec, pour chaque coup, une note représentant l'aptitude du joueur à réaliser ce coup. Le programme vous alloue un certain nombre de points à rajouter aux points de base que possède déjà le joueur pour les coups que vous jugez important d'améliorer. Sachez que vous pouvez entraîner votre poulain afin d'améliorer ses aptitudes. 4D Tennis va jusqu'à vous donner la possibilité de planifier votre année sportive. De cette manière vous choisissez, en début de saison, les tour-



Ce remarquable outil vous permet de paramétrer les points de chute des balles lancées par une machine. C'est le système idéal pour travailler vos points faibles.



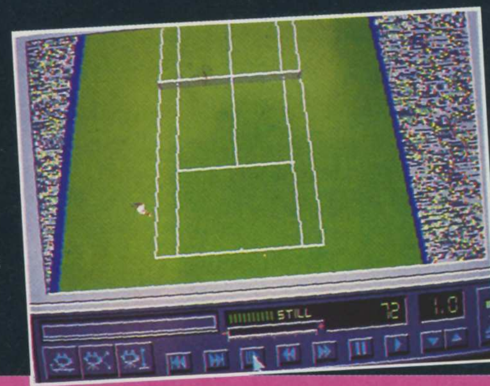
Les mouvements des joueurs réellement très proches de ceux d'un humain. Sur un 386, le résultat est ébouriffant!

news • previews

MINDSCAPE



La taille du joueur, la couleur de ses vêtements, le public sont des éléments également paramétrables. L'élimination ou la réduction de la taille de ces éléments augmente la vitesse de l'animation.



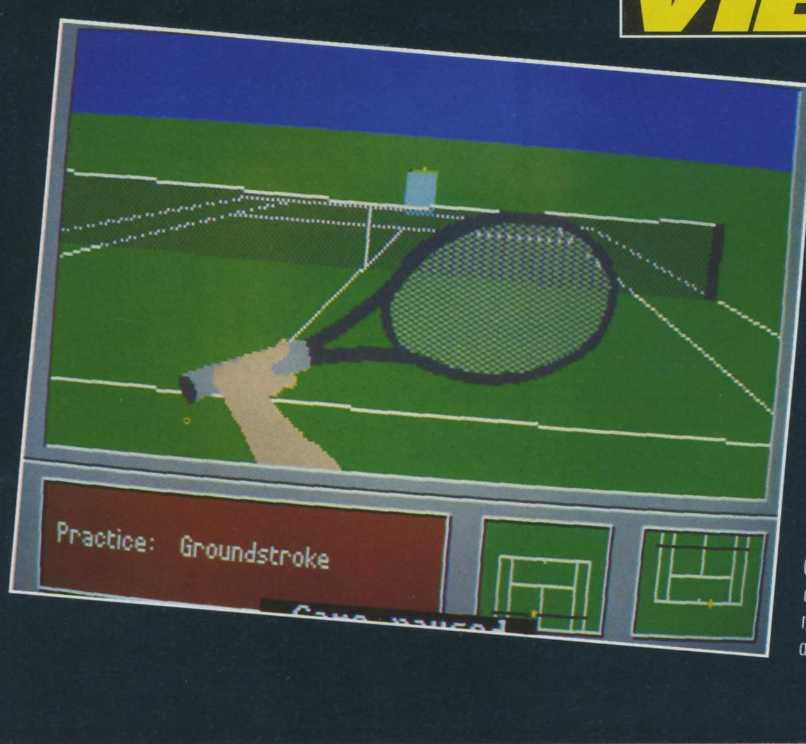
Revoir les derniers échanges d'un match? Analyser les fautes commises? Pas de problèmes, la fonction Replay est là pour ça.



L'option Caméra permet de placer votre point de vue où bon vous semble! Zoom, mobilité horizontale et verticale de la caméra. A vous de cadrer.

nois auxquels vous voulez participer et déterminer les périodes d'entraînement avant chaque compétition. C'est pratique et conforme à la réalité! Par exemple, après Roland Garros qui se joue sur la terre battue, les champions s'entraînent sur gazon dans le but de retrouver les automatismes nécessaires pour un jeu sur surface rapide. Pendant une partie (jouable au joystick ou au clavier) vous pouvez placer votre point de vision où bon vous semble, le plus pratique étant, bien évidemment, de le placer dans le prolongement du court. L'option "caméra" vous autorise ce genre de fantaisie et j'avoue que les zooms et les "travellings" sur les joueurs et le court, que ce soit en hauteur, en largeur et en profondeur, sont très spectaculaires. Le point de vision le plus étonnant est celle dite subjective, c'est-à-dire une vue à travers les yeux de votre joueur. Etonnant! On "voit" son adversaire de l'autre côté du filet qui exécute le piétinement caractéristique des joueurs en attente du service. On lance la balle en l'air, vous "levez" les yeux pour suivre la balle et vous voyez "votre" bras armé d'une raquette qui la frappe! Vos "yeux" reviennent, ensuite, sur le court en suivant la trajectoire de la balle. C'est très réaliste et déroutant à la fois. J'ai tenté de faire une partie mais visiblement, quelques séances d'entraînement sont nécessaires avant de faire des matches. Tous les coups doivent être correctement exécutés sinon c'est la gamelle. Cela dit, le joueur géré par l'ordinateur donne un aperçu de ce qu'on peut faire quand on maîtrise le jeu. Les mouvements des bras et des jambes sont criants de vérité. L'excellente animation rend bien tous les effets de balle et le son est digitalisé (sur roland MT32). La fonction Replay vous permet de revoir les derniers échanges selon les différents points de vision. C'est malheureusement tout ce que j'ai pu glaner comme renseignements sur 4D Tennis qui promet d'être une simulation des plus complètes. Vous en saurez plus lors du test de la version finale qui sort en septembre/octobre sur PC, ST et Amiga.

PRE VIEW



Voir à travers les yeux du joueur, voilà qui est inhabituel! Quelques séances d'entraînement sont nécessaires avant de s'y accoutumer.

REPORTAGE
DANY BOOLAUCK



La Megafortress n'est autre qu'un B52H modifié, doté d'un armement hyper-sophistiqué.

Une forteresse volante capable de semer la mort sur n'importe quel point du globe! La puissance de feu de la Megafortress est maintenant entre vos mains!

MEGAFORTRESS

Les programmeurs de Three Sixty, auteurs de Harpoon, une simulation navale, nous reviennent avec une simulation de vol, inspirée du best-seller de Dale Brown, "Flight of the old dog" (Le vol du vieux chien). Le jeu reprend l'idée de l'auteur qui a imaginé d'équiper un vieux B-52 d'un matériel militaire ultra-sophistiqué. Si cet avion existait réellement, il serait le cauchemar de tout ennemi potentiel! D'ailleurs rien que l'énoncé de la catégorie auquel l'appareil appartient donne à réfléchir. Il s'agit d'un B-52H modifié, surnommé "Stratofortress". Un alliage, capable d'absorber les échos radar, est utilisé pour fabriquer ce mastodonte. Comment cela est-il possible? Le principe est, grossièrement, le suivant: un radar émet des ondes radioélectriques, par impulsions de courte durée. Dès qu'elles rencontrent un obstacle, ces ondes réfléchissent vers un récepteur. Ce phénomène se traduit sur l'écran du radar par un signal, une tâche lumineuse ou mieux encore l'identification de l'objet. Bref, chaque objet/obstacle possède une "signature radar" spécifique. En outre, la durée du trajet des ondes (aller et retour) qui se propagent à l'effarante vitesse de 300.000 kilomètres/seconde (vitesse de la lumière), permet de déterminer la distance de l'objet/obstacle par rapport au radar (cf. "Je suis complètement au radar, ce matin" de G. Sallaberry). Avec un avion tel que la Megafortress, le signal radar est absorbé par l'alliage d'origine fibreuse, un peu comme le caoutchouc absorbe les chocs. Toutefois, il faut souligner que l'écho radar n'est absorbé qu'"en partie, le reste étant réfléchi. Mais cela est suffisant pour tromper le radar qui au lieu d'afficher une signature radar d'un énorme B-52, présente un écho similaire à celui d'un petit avion de tourisme, par exemple! En sus de son invisibilité au radar, la Megafortress possède l'équipement de brouillage et de contre-mesures électronique le plus puissant du monde! De tels atouts lui permettent de violer l'espace aérien de n'importe pays du globe avec une indécente aisance. Bombardier à long rayon d'action, la Megafortress



Le pilotage de ce poids lourd du ciel est très complexe. Vous devez assurer les fonctions de quatre personnes!



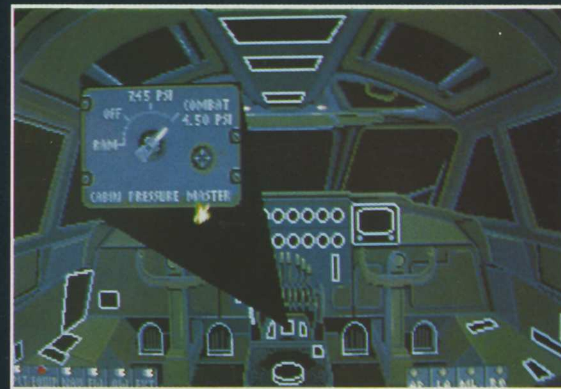
La Megafortress est plus efficace dans les missions nocturnes. De plus il est indétectable par les radars ennemis.

MINDSCAPE

news • previews



Cet écran vous permet de localiser les radars adverses en action et leur rayon d'action. Etablissez un plan de vol en fonction de ces informations.



Le cockpit comporte tellement de boutons et de manettes qu'il vaut mieux en étudier les fonctions avant même de tenter un vol!



peut semer la mort avec ses 200 tonnes de bombes et de missiles dans un rayon de 9000 kilomètres. Un bombardier aussi énorme ne se pilote pas comme un simple chasseur. Normalement un équipage de quatre personnes est nécessaire pour faire faire fonctionner cet forteresse volante. Dans Megafortress, vous seul occupez toutes les fonctions de l'équipage! Vous avez intérêt à avoir de la méthode et surtout beaucoup de mémoire! Le poste de pilote vous rend responsable des décollages, atterrissages, ravitaillement en plein air, ainsi que les autres manœuvres de pilotage habituelles. En tant que Navigateur, vous devrez assurer l'élaboration du plan de vol et veiller à ce que la mission se déroule selon les ordres et le plan prévu. Avec la fonction d'officier électronicien, vous serez confronté aux problèmes de brouillage des radars ennemis ainsi que des contre-mesures électroniques destinées à empêcher le brouillage de vos propres radars. En outre, vous devrez surveiller vos écrans afin de parer à une éventuelle attaque de chasseurs. Le poste de bombardier met à votre disposition un arsenal des plus impressionnants. Cela va des missiles air-air aux missiles anti-radars en passant par l'énorme bombe de 1500 kg, à charge nucléaire selon le type de mission. Notez que cette bombe est téléguidée par des rayons infra-rouges. Lorsque vous êtes occupé à un poste, les autres sont automatiquement gérés par l'ordinateur qui exécute vos consignes à la lettre. Les missions de Megafortress se déroulent essentiellement dans trois régions, à savoir: l'Arctique, le Golfe Persique et la Russie. J'ai pu voir une préversion de Megafortress sur PC. Elle n'est pas encore assez avancée pour ajouter d'autres renseignements à ceux que je cite plus haut. Néanmoins, je peux dire que sur un 386 (VGA), Megafortress possède des graphismes vectoriels très agréables. Le tableau de bord regroupe les différents cadrans et écrans de contrôle. Ceux que nous voyons rarement dans les simulations concernent les écrans de brouillage, de contre-mesures électronique et surtout le scanner de dénivellation du terrain. Ce dernier permet d'éviter les obstacles que forment les élévations de terrain lors des vols à basse altitude. L'animation semble plus que correcte mais cela n'est pas vraiment étonnant sur un 386! Megafortress sera disponible sur PC, ST et Amiga en Juin/juillet.



Le scanner permet de visualiser les dénivellations du terrain et d'éviter les obstacles lors des vols à basse altitude.

PRE VIEW

REPORTAGE
DANY BOOLAUCK

KNIGHTMARE
OU LE CHEVALIER DU LABYRINTHE

Tony Crowther, l'auteur de Captive travaille actuellement sur un nouveau jeu de rôle! Le labyrinthe de Knightmare vous donnera des sueurs froides. Un scénario d'heroic-fantasy très prometteur.

Voilà qui va intéresser, au plus haut point, les mordus de jeux de rôle. Si vous avez adoré Captive et si vous ne jurez que par Dungeon Master, Knightmare sera certainement votre prochaine coqueluche! Knightmare est l'adptation d'une série télévisée dont la version française se nomme Le Chevalier du Labyrinthe. Le concept de cette émission d'A2 s'inspire du jeu de rôle où quatre enfants participent et doivent faire preuve d'adresse, d'astuce et d'intelligence. Knightmare, le jeu micro, a été conçu par Tim Child, l'auteur de la série télévisée et Tony Crowther, l'auteur de Captive. Knightmare reprend le même système de jeu que Dungeon Master (et Captive) avec les flèches directionnelles, la gestion par icônes, la vision subjective à la Dungeon Master et le principe d'un univers dynamique, qu'il y ait interaction ou non de la part du joueur. Le scénario place l'action dans un monde d'heroic-fantasy. Le joueur contrôle quatre aventuriers qui doivent explorer un château et son labyrinthe. Trois quêtes sont à accomplir, celle de l'épée, du bouclier et du heaume. Il est dit que le possesseur de ces trois objets magiques atteint un haut degré de puissance. J'ai pu explorer les premiers niveaux de Knightmare qui ressemblent effectivement à Captive sauf que le cadre est celui d'un Donjons et Dragons. On retrouve le même système d'équipement des personnages où l'on peut changer les vêtements, les armes et même les organes! Par exemple, les aventuriers découvrent une rivière souterraine et un bateau. Toute tentative pour le rejoindre se conclut par la noyade, sauf si nos héros sont équipés de poumons amphibies! Afin d'éviter le défaut majeur de Captive, c'est-à-dire, une certaine répétitivité, Tony Crowther a mieux fignolé les pièges et énigmes de Knightmare. Ce jeu de rôle sera disponible en septembre sur ST, Amiga et PC (fin 91). Une version française est prévue (textes à l'écran compris).



L'oracle est un allié qui vous donnera de précieux conseils. Il vaut mieux le consulter avant de se lancer dans l'aventure.



Cette échelle vous mène au labyrinthe situé sous le château. N'y allez pas sans être correctement armé.



Une rivière souterraine! Vous ne pourrez utiliser cette barque que si vos aventuriers sont dotés de poumons amphibies.



La forêt qui entoure le château semble impénétrable. On voit de temps en temps une créature qui vous guette à travers les buissons (pale globulous eyes?).



Ce petit lutin est une des créatures du premier niveau du labyrinthe. Sans armes, vous aurez du mal à vous en débarrasser

MINDSCAPE



Le héros tire... des cœurs qui tuent la pollution et redonnent vie aux plantes!

Un jeu qui prône la lutte contre la pollution et les déchets nucléaires. Un jeu clean en quelque sorte! Captain Planet et ses planeteers vous propose votre premier combat écologique.

CAPTAIN PLANET

Déjà présenté lors de notre reportage sur l'ECTS dans le numéro précédent de Joystick, Captain Planet revient, une fois de plus, dans nos colonnes. En effet, lors de notre visite chez Mindscape, nous avons eu droit à une présentation des premiers niveaux de la version Amiga. Captain Planet and the Planeteers sont des héros issus d'une série télévisée de dessins animés. Le succès qu'elle remporte aux USA est tel que la presse anglo-saxonne présente ses nouveaux héros comme les successeurs des Ninja Turtles. C'est vous dire! Après les tortues mutantes, mangeuses de pizzas, la jeunesse américaine se passionne pour des personnages voués à la sauvegarde écologique de la planète! Captain Planet et ses cinq coéquipiers, les Planeteers, utilisent les pouvoirs de leurs bagues magiques pour lutter contre la pollution sous toutes ses formes (déchets industriel, nucléaires, etc.). La version micro est un jeu de plate-formes composé de six niveaux. Les niveaux sont thématiques est mettent, tour à tour, en vedette, les six personnages. Par exemple, dans le premier niveau, un des planeteers, c'est un amazonien qui possède le pouvoir de redonner vie aux plantes, victimes de la pollution. Il a pour mission d'éliminer le responsable de toute la pollution qui tue la forêt, puis, à bord de son hélicoptère, il tentera de sauver les éléphants emprisonnés dans des pièges. Dans le deuxième niveau, une jeune russe qui a le pouvoir de maîtriser la glace, doit sauver des dauphins en danger. Captain Planet est un jeu riche par la variété des missions à entreprendre. Les graphismes et l'animation semblent tout à fait corrects, du moins, sur la préversion. Sortie prévue sur ST, Amiga en Octobre.



A bord de votre hélicoptère vous pouvez extirper les éléphants pris dans des pièges. Mais attention, il faut obligatoirement les ramener en lieu sûr.



Ici, l'héroïne possède le pouvoir de modeler la glace. Elle s'en sert pour fabriquer des plate-formes ou des toboggans.



Ce Big Boss est le responsable de toute la pollution qui tue lentement la forêt. Vous ne pouvez, hélas pas le tuer.

COCONUT



LE PLUS GRAND CHOIX DE CARTOUCHES EN FRANCE !!

MEGADRIVE



MEGADRIVE :
+ MICKEY
+DICK TRACY **1490**

JOYPAD SIMPLE	290
ARCADE POWER STICK	450
JOYSTICK XE 1 PRO	390
ADAPTATEUR 8 BITS	490
LIVRE DES SECRETS	110
ALIMENTATION	150
CABLE PERITEL	150

PROMOS :

GAIARES	290
SWORD OF SODAN	290
CRACKDOWN	250
DANGEROUS SEED	250
GAIN GROUND	250
SHADOW BLASTERS	290

NOUVEAUTÉS :

ALIEN STORM	425
ARCS ODISSEY	425
BEAR NACKLE	425
BONANZA	425
BAHAMOOD	425
DEVIL HUNTER	425
FASTEST RUN	425
MIDNIGHT RESISTANCE	425
PGA TOUR GOLF	475
SAINT SWORD	425
SHINING AND DARKNESS	425
SONIC	399
TWIN COBRA	425

VALIS 3	425
ATOMIC ROBOT KID	389
ARNOLD PALMER GOLF	475
ALEXX KID	299
ALTERD BEAST	375
AERO BUSTERS	449
BUSTER DOUGLAS BOXING	449
BATTLE SQUADRON	475
BASKETBALL	395
BATMAN	375
BATTLE GOLFER	199
DICK TRACY	290
DARIUS+	449
DYNAMITE DUKE	395
DJ BOY	375
ELEMENTAL MASTER	449
ESWAT	375
FOOTBALL AMERICAN	475
FINAL BLOW BOXE	395
FORGOTTEN WORLDS	365
GHOSTBUSTERS	365
GOLDEN AXE	365
GOULS N GHOSTS	449
HARD DRIVIN	390
HEAVY UNIT	390
JOE MONTANA FOOTBALL	475
KEN	375
LAKERS VS CELTICS	449
MICKEY	340
MUSHA ALESTE	390
MAGICAL BOY	449
MYSTIC DEFENDER	369
MONACO GP	380
MOONWALKER	390
NEW ZEALAND STORY	375
PHANTASY STAR 2	550
POLPULOUS	445
RINGSIDE ANGEL	425
RAINBOW ISLAND	445
SUPER VOLLEY BALL	290
SWORD OF VERMILLON	599
SHADAW DANCER	445
STRIDER	445
SHINOBI	479
SUPER MASTER GOLF	375
TRAMPOLINE TERROR	399
TECHNOCOP	449
THUNDERFORCE 3	449
VOLFIELD	190
WORLD CUP SOCCER	299
WONDERBOY 3 MONSTER LAIR	390
WRESTLE BOWL	399

SEGA 8 BITS

AFTER BURNER	325
ALEX KID IN SHINOBI WORLD	325
ALEX KID LOST STARS	295
AMERICAN BASEBALL	295
ASSAULT CITY (PHASER)	295
BASKETBALL KNIGHTMARE	295
BATTLE OUT RUN	325
BUSTER DOUGLAS BOXING	325
CALIFORNIA GAMES	295
CHOPLIFTER	285
COLUMNS	285
CYBER SHINOBI	325
DICK TRACY	325
DOUBLE DRAGON	325
DOUBLE HAWK	325
DYNAMYTE DUX	325
ESWAT	295
GALAXY FORCE	325
GHOSTBUSTERS	295
GOLDEN AXE	325
GOLFAMANIA	295
GOLVELLIUS	325
GREAT VOLLEYBALL	285
IMPOSSIBLE MISSION	325
JOE MONTANA FOOTBALL	345
KING QUEST	325
MICKEY MOUSE	325
MIRACLE WARRIOR	395
MOONWALKER	325
OPERATION WOLF	325
PHANTASY STAR	395
PROMO ALIEN SYNDROME	149
PROMO BLADE EAGLE 3D	149
PROMO FANTASY ZONE III	149
PSYCHO FOX	325
R TYPE	325
RAMBO III (PHASER)	325
RAMPAGE	295
RASTAN	295
RC GRAND PRIX	325
ROCKY	295
SHINOBI	325
SHOOTING GALLERY (PHASER)	255
SLAP SHOT (HOCKEY)	325
SPELLCASTER	325
SUPER MONACO GP	325
TEDDY BOY	149
TENNIS ACE	325
THUNDERBLADE	295
ULTIMA IV	325
VIGILANTE	325
WONDERBOY	285
WONDERBOY II	295
WONDERBOY III	325
WORLD SOCCER 90	325
YS	395
ZILLION II	285

VENTE PAR CORRESPONDANCE

tél:

si vous téléphonez de Paris:

43.38.79.65

si vous télephonez de province:

16 (1) 43.38.79.65

ou envoyez votre commande au:

13 BD VOLTAIRE - 75011 PARIS

Je désire recevoir gratuitement le

Magazine **COCONUT**

Je joins 5 f en timbre pour frais de port.

Nom, prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Nouveau et gratuit : le Magazine Coconut spécial consoles tout en couleurs.

Pour le recevoir, c'est facile : renvoyez ce coupon à :

Coconut Immeuble Atalante Av Jean Mermoz 34000 Montpellier

GAMEBOY

GAMEBOY + 3 JEUX	**980**
LIGHT BOY	**275**
SACOCHE	**195**
GAMELIGHT	**150**
ILLUMINATOR	**140**

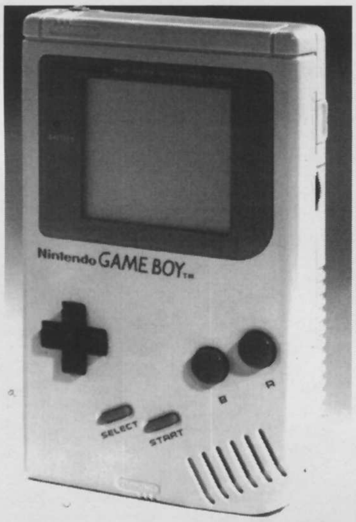
PROMOS :

MILKY WAY	99
WAREHOUSE MAN	99
BUBBLE GHOST	145
LOCK N CHASE (PACMAN)	145
MOTORCROSS MANIACS	145
TOWER OF DRUAGA	145
PONKOTSU TANK	145
PONTA ET HINAKO	99
GOZIRA	99

NOUVEAUTÉS :

FASTEST LAP	245
SUPER ROBOT WAR	245
LEGEND OF DRACULA	245
R-TYPE	245
`WWF SUPERSTARS	245
MICKEY MOUSE 2	245

ALLEYWAY	190
BUGS BUNNY	245
BUBBLE BUBBLE	245
BURGERTIME	245
BASKET IN YOUR FACE	195
BATMAN	195
BALLOON KID	245
BOULDER DASH	245
BOXING	195
CHESSMASTER	245
CASTLEVANIA	245
CHASE HQ	245
DRAGON LAIR	245
DRAGON TAIL	245
DOUBLE DRAGON	195
DUCK TALES	245
DEAD HEAT SCRAMBLES	195
DR MARIO	245
FORTRESS OF FEAR	195
GARGOYLES QUESTS	195
GREMLINS 2	195
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
GOLF	195
KEN NORTH	245
KUNG FU MASTER	245
MONSTERTRUCK	245
MERCENARY FORCE	245
OPERATION C	245
POWER RACER	245
PAPERBOY	245
POPEYE	245
QIX	195
ROBOCOP	245
REVENGE OF THE GATOR	195
ROLAN S CURSE	245
SPIDERMAN	195
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	245
SOCCER BOY	245
SUPER MARIOLAND	195
TORTUES NINJA	245
TENNIS	195
WRESTLING CATCH	245
WIZARD AND WARRIOR	195



NINTENDO NES

CONSOLE NES	690
BAYOO BILLY	390
BLACK MANTA	390
BATMAN	425
BIONIC COMMANDO	425
BUBBLE BUBBLE	330
CASTLEVANIA	390
DOUBLE DRAGON 2	425
DOUBLE DRIBBLE	360
DRAGONBALL	390
FIGHTING GOLF	425
FAXANADU	390
GHOSTBUSTERS 2	390
GHOST N GOBLINS	330
GRADIUS	330
IMPOSSIBLE MISSION 2.	360
IKARI WARRIOR	390
KID ICARUS	360
LEGEND ZELDA 1	390
LEGEND ZELDA 2	390
MACH RIDER	390
MEGAMAN 2	425
METAL GEAR	360
NINJA TURTLES	390
PAPERBOY	390
PINBALL	340
PRO AM	390
ROBOCOP	425
RUSH N ATTACK	360
RYGAR	390
SECTION 2	360
SILENT SERVICE	360
SIMON S QUEST	390
SKATE OR DIE	390
SOCCER	290
SOLOMON S KEY	330
SUPER MARIO 2	390
TETRIS	330
TRACK N FIELDS 2	390
WIZARD AND WARRIOR	360
WRESTLEMANIA	390

NEO-GEO

NEO-GEO COMPLETE	**3490**
ADAPTATEUR 110-220	**390**
JOYSTICK NEO-GEO	**390**
MEMORY CARD	**190**
BURNING FIGHT	1890
BASEBALL	1990
CYBERLIP	1290
GOLF	1990
JOY JOY KID	1790
KING OF MONSTER	1890
MAHJONG	1790
MAGICIAN LORD	1290
NAM 75	1790
NINJA COMBAT	1790
RIDING HERO	1990
SUPER SPY	1490

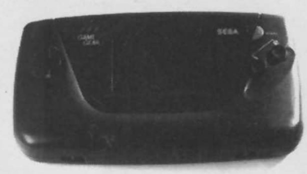
LYNX



CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX	**990**
SAC DE TRANSPORT	110
MALETTE LYNX	145
BLUE LIGHTNING	290
CALIFORNIA GAMES	290
CHIPS CHALLENGE	290
ELECTRO COP	290
GAUNTLET	290
GATES OF ZENDOCON	290
PAPERBOY	240
ROBOT SQUASH	240
RYGAR	240
RAMPAGE	240
SLIME WORLD	240
MISS PACMAN	240
XENOPHOBE	240
ZARLOR	240

GAMEGEAR

GAMEGEAR + 1 JEU	**1290**
MONACO GP	245
COLUMNS	245
DERAGON CRYSTAL	245
CHASE HQ	245
DEVILISH	245
GG SHINOBI	245
KINGNETIC CONNECTION	245
PSYCHIC WORLD	245
PENGO	245
SOKOBAN	245
G LOCK AIR COMBAT	245
WONDERBOY	245
ZAN	245



OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Nouveau : Magasin à Marseille

(Angle rue St Ferreol et rue du Jeune Anarchasis)

SUPERS PRIX D'OUVERTURE PENDANT TOUT L'ÉTÉ.

A VOUS DE JOUER..

COCONUT MONTPELLIER

C.C Le Triangle-Ni. Bas 34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat 38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée 75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 • Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE

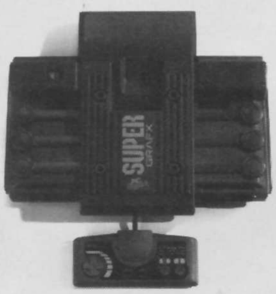
13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00 • Métro Oberkampf

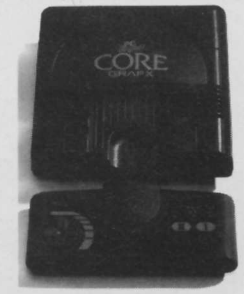


CM 67 64 90 04

COCONUT

SUPER GRAFX





NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + 2ME MANETTE + QUINTUPLEUR + 1 JEU	**1290**
PC ENGINE + CD ROM 2	3690
SUPERGRAFX + 1 JEU	**1790**
CD ROM 2 + 1 JEU	**2790**
GT TURBO EXPRESS + 1 JEU	**2490**
JOYSTICK BX	**149**
JOYPAD NEC	**240**
JOYSTICK XE 1 PRO	**690**
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	**190**
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	**290**

FINAL MATCH TENNIS	340
POWER ELEVEN FOOT	340
LEGEND OF TOMNA	340
NEW OVERRIDE	340
NEW JACKIE CHAN	340
NEW BULL FIGHT	290
NEW KADDASH	340
AERO BLASTER	340
ALICE IN WONDERLAND.	340
AFTER BURNER 2	340
BURNING ANGEL	340
BATMAN	340
BOMBER MAN	290
CYBERCOMBAT	390
CHAMPION WRESTLER	340
CHASE HQ	390
DEAD MOON	349
DARK LEGEND	390
DEVIL CRASH	290
DIE HARD	290
DOWNLOAD	340
DUNGEON EXPLORER	390
FINAL BLASTER	340
F1 CIRCUS	340
F1 TRIPLE BATTLE	390
GOMOLA SPEED	340
HURRICANE	390



KLAX	375
KICKBALL	290
LEAGUE BASEBALL 3	290
MARCHEN MAZE	340
NEW ZEALAND STORY	390
NINJA SPIRIT	340
OPERATION WOLF	340
OUTRUN	390
PARASOL STARS	390
POWER DRIFT	390
RABIO LEPUS	340
SAINT DRAGON	340
SHINOBI	390
SUPERSTAR SOLDIER	340
VIGILANTE	390
VIOLENT SOLDIER	340
TOYSHOPS BOYS	340
THUNDERBLADE	350
W RING	340



ZIPANG	340
CD AVENGER	390
CD ALTERED BEAST	390
CD CRAZY CAR	390
CD DEATH BRINGER	390
CD FINAL ZONE 2	390
CD GOLDEN AXE	390
CD JB MURDER	390
CD LEGION	390
CD RED ALERT	390
CD SIDE ARMS	390
CD SUPER DARIUS	390
CD VALIS 3	390
CD WONDERBOY 3	390
CD YS	390
SG ALDYNES	449
SG BATTLE ACE	449
SG GOULS N GHOSTS	449
SG GRAND ZORK	449
SG SUPER DARIUS	449

PROMO





ATARI ST

COMPILATIONS :	
10 MEGAHITS VOL 2	345
CARTOONS	269
CHALLENGERS	295
COIN OP HITS II	295
DECLIC	295
DRIVE ME CRAZY	325
EPYX SPORT GOLD	295
FESTIVALIA	280
FIST OF FURY	269
FULL BLAST	295
GUERRIERS NINJA	275
HOLLYWOOD COLLECTION	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
LES 4 MERCENAIRES	269
LES ASTUCIEUX	325
LES BATTANTS	325
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES JUSTICIERS II	245
MEGA MIX	245
MONSTER PACK	245
NRJ II	295
SIM CITY+POPULOUS	295
SUPER SIM PACK	275
THE RAIDERS (SILMARILS)	245
4D SPORT BOXING	295
4D SPORT DRIVING	295
ALICE IN WONDERLAND	269
AWESOME	245
BACK TO THE FUTURE III	245
BAT	299
BETRAYAL	245
BILLY THE KID	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHAMPION OF RAJ	245
CHESSCHAMPION 2175	295
CHUCK ROCK	269
COHORT FIGHTING FOR ROME	325
CORPORATION	295
CORPORATION MISSION DISK	169
CRYSTALS OF ARBOREA	225
CURSE OF THE AZUR BOND	325
DAS BOOT	295
DELUXE PAINT	545
DICK TRACY	245
ELVIRA	295
EXPLORA III	295
F15 STRIKE EAGLE II	295
F19 STEALTH FIGHTER	285
F 29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	325
FALCON MISSION II	225
FINAL WHISTLE	149
FLIGHT OF INTRUDER	295
FLIGHT SIM 2	395
GAUNTLET 3D	245
GETTYSBURG	345
GOLDEN AXE	245
GRAND PRIX 500 II	239
GREAT COURTS II	295
GREMLINS II	195
HARD DRIVING II	245
HILL STREET BLUES	295
INTL ICE HOCKEY	269
INTL SOCCER CHALLENGE	249
JAMES POND	269
KICK OFF 2+WLD CUP	245
KILLING CLOUD	249
KILLING GAME SHOW	245
LEMMINGS	245
LOOM (FRA)	295
LOTUS TURBO	245
M1 TANK PLATOON	295
MAUPITI ISLAND	269
MERCHANT COLONY	295
METAL MASTER	245
METAL MUTANT	245
MIDWINTER	245
MIDWINTER II	295
MIG 29 FULCRUM	295
MUSIC MASTER AVEC CART	445
MUSIC MASTER SANS CART	345
N.A.R.C	245
NAM 1965/1975	245
NAVY SEALS	245
NIGHT SHIFT	245
OPÉRATION STEALTH	295
POWERMONGER	245
PRINCE OF PERSIA	245
RAILROAD TYCOON	295
RICK DANGEROUS II	245
ROBOCOP II	195
S.W.I.V	245
SCRABBLE DELUXE	245
SHADOW DANCER	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	149
SKULL AND CROSSBONES	269
SPEED BALL II	249
ST DRAGON	245
SUPER CARS II	245
SUPER MONACO GP	245
SUPREMACY	269
SWITCHBLADE II	245
TEAM SUZUKI	245
TEST DRIVE II	195
THE IMMORTAL 1MA	245
TORTUES NINJA	245
TORTUES NINJA A DESSINER	245
TOURNAMENT GOLF	245
TOYOTA CELICA	249
TURRICAN II	245
U.M.S. II	295
VECTOR CHAMP.RUN	280
VROOM	245
WINNING TEAM	295
WORLD BOXING MANAGER	245
WORLD CHAMP SOCCER	249
WRATH OF THE DEMON	329

AMIGA

COMPILATIONS :	
CHALLENGERS	295
COIN OP HITS II	295
DECLIC	295
DRIVE ME CRAZY	325
FESTIVALIA	295
FIST OF FURY	269
FULL BLAST	299
GUERRIERS NINJA	295
HOLLYWOOD COLLECTION	245
LE MONDE DES MERVEILLES	249
LES 4 MERCENAIRES	259
LES ASTUCIEUX	325
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES JUSTICIERS II	295
MEGA MIX	245
MONSTER PACK	245
NRJ II	295
SIM CITY+POPULOUS	295
SUPER SIM PACK	275
THE RAIDERS (SILMARILS)	245
4D SPORT BOXING	295
4D SPORT DRIVING	295
ALICE IN WONDERLAND	269
AMOS THE CREATOR (VF)	495
ARMOUR- GEDDON	249
BACK TO THE FUTURE 3	249
BARD'S TALE III	245
BAT	295
BETRAYAL	245
BILLY THE KID	245
BLUE MAX	295
BRAT	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF RAJ	249
CHAOS STRIKE BACK	249
CHESSCHAMPION 2175	295
CHESSMASTER 2100	295
CHUCK ROCK	269
COHORT FIGHTING FOR ROME	325
DAS BOOT	295
DELUXE PAINT3	745
DICK TRACY	245
DUNGEON MASTER	295
ELVIRA	295
ESCAPE FROM COLDITZ	245
EXPLORA III	295
F15 STRIKE EAGLE II	295
F19 STEALTH	285
F19 RETALIATOR	249
FALCON	325
FALCON MISSION 1	225
FALCON MISSION 2	225
FINAL WHISTLE	129
FLIGHT OF THE INTRUDER	299
FLIGHT SIMULATEUR 2	375
GAUNTLET 3D	245
GAZZA II SOCCER	225
GENGIS KHAN	345
GETTYSBURG	345
GODS	249
GOLDEN AXE	245
GRAND PRIX 500 CC 2	239
HARD DRIVING II	245
HARPOON (1MEG)	295
HILL STREET BLUES	269
INDIANAPOLIS 500	249
KICK OFF II+SCENARIO	245
KILLING CLOUD	249
LEMMINGS	179
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	295
MAUPITI ISLAND	269
MERCHANT COLONY	295
METAL MUTANT	245
MIDWINTER	279
MIG 29 FULCRUM	295
MOONSHINE RACERS	245
MUGICIAN (SOUNTRACKER)	345
N.A.R.C.	245
NAM 1965/1975	245
NAVY SEALS	245
NIGHTSHIFT	245
OPERATION STEALTH+CD	295
PGA TOUR GOLF	245
POWERMONGER	295
PREDATOR 2	245
PRINCE OF PERSIA	245
QUEST FOR GLORY 2	345
RAILROAD TYCOON	295
RICK DANGEROUS II	245
ROBOCOP II	245
S.W.I.V	245
SHADOW DANCER	245
SKI OR DIE	225
SKULL AND CROSSBONES	245
SPEEDBALL II	245
SUPER CARS 2	245
SUPER MONACO GP	245
SUPREMACY	269
SWITCHBLADE 2	245`
TEAM SUZUKI	245
THE IMMORTAL	245
THE TELLER	249
TORTUES NINJA	245
TORTUES NINJA A DESSINER	245
TOYOTA CELICA	249
TURRICAN 2	245
TV SPORTS BASKET	295
U.M.S.2	295
ULTIMA V	295
UNREAL	295
USS JOHN YOUNG	269
VROOM	245
WINGS (512K/1MEG)	295
WOLFPACK (1 MEG)	295
WRATH OF DEMON	345

IBM ET COMPATIBLES

Veuillez préciser le format des disquettes (3"5' ou 5"25)

COMPILATIONS :	
ARCADE SMASH HITS	245
ASPHALT HURLANT	325
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
DRIVE ME CRAZY	345
LES BATTANTS	325
NRJ II	295
POWER CRASH	295
SIM CITY+POPULOUS	295
SUPER SIM PACK	295
THE RAIDERS (SILMARILS)	245
4D SPORT BOXING	299
4D SPORT DRIVING	295
BARD'S TALE III	295
BETRAYAL	345
BLUE MAX	295
BUCK ROGERS COUNT DOWN	345
CARTE AD LIB	1290
CARTE SOUND BLASTER	1790
CHESSMASTER 2100	295
COUNTDOWN	295
DAS BOOT	299
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	325
DRAGON'S LAIR II	399
ELITE PLUS	345
ELVIRA	345
EYE OF THE BEHOLDER	295
F19 STEALTH FIGHTER	385
F29 RETALIATOR	295
FINAL CONFLICT	269
FINAL ORBIT	269
FLIGHT DESIGNER	325
FLIGHT SCENERY	250
FLIGHT SIM ATP	395
FLIGHT SIMUL IV	450
GENGIS KHAN	395
GRAND PRIX 500 CC 2	245
GUNSHIP 2000	395
INDIANAPOLIS 500	245
KICK OFF II (EGA/VGA)	249
KING QUEST V VGA (VF)	445
KNIGHTS OF THE SKY	350
LHX ATTACK CHOPPER	325
LINKS BOUNTIFULL	149
LINKS FIRESTONE	149
LINKS GOLF	395
LORD OF THE RINGS	325
M1 TANK PLATOON	450
MANCHESTER UNITED	269
METAL MUTANT	245
MIDWINTER	345
MIG 29 FULCRUM	345
NAM 1965/1975	269
OP. STEALTH (256 COUL.)	345
PREDATOR 2	245
PRINCE OF PERSIA	295
RAILROAD TYCOON	345
RED BARON EGA (VF)	450
RED BARON VGA AT (VF)	450
SAVAGE EMPIRE XT	295
SCENERY TEST DRICE III	99
SCRABBLE DELUXE	245
SECRET OF MONKEY ISLAND	295
SECRET WEAPON OF LUFTWAFE	345
SILENT SERVICE II	345
SIM CITY ARCHITECT 1 195	
SIM CITY ARCHITECT 2	195
SIM EARTH (ANGLAIS)	345
SIM EARTH FRA	395
SPACE QUEST IV VGA (VF)	325
ULTIMA VI (VF)	325
WING COMMANDER AT	345
WING COMMANDER AT MISSION	149
WORLD BOXING MANAGER	269

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

MATERIEL

ATARI	
LECTEUREXTERNE 3"5 DF	690
SOURIS	290
CABLE PERITEL	150
AMIGA	
AMIGA 500	3190
AMIGA 500 + 512 KO	3390
CABLE PERITEL	150
EXTENSION 512 KO	390
LECTEUR EXTERNE 3"5	690
SOURIS	290
IMPRIMANTES	
STAR LC20	
(9 AIG. 180 CPS)	1790
STAR LC24/200	
(24 AIG.200 CPS)	2790
RUBAN STAR LC10/LC20	49
RUBAN STAR LC24	79
SUPPORT IMPRIMANTE	249
CABLE // CENTRONICS	150
COMPATIBLE IBM	
AT 286 12 MHZ1 MEGA RAM	
LECTEUR 5"1/4 1.2 MA	
DISQUE DUR 40 MA	
ECRAN COULEUR	
MULTISYNC. VGA HR	
L'ENSEMBLE	9990
JOYSTICKS	
MICRO BLASTER	130
EUROMAX ZIPSTIK	179
EUROMAX ZIPSTIK AUTO	195
FAST FIRE TURBO	180
JOYSTICK STINGRAY	195
QUICKGUN TURBO 3	195
FAST JOYSTICK PC	195
CARTE JOYSTICK XT/AT	140
DISQUETTES VIERGES	
(COMMANDE MINI 200 FRS)	
3"5 NEUTRES DFDD, LES 10	49
3"5 MARQUEES DFDD, LES 10	69
3" CF2, LES 10	190
5,25" MARQUEES LES 10	69

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EXPRESS

NOM ______________________

ADRESSE ______________________

____

VILLE ____________ **CODE POSTAL** ____________

Tél ______________________

N° Carte Bleue

Date d'expiration /

Signature:

TITRES	CONSOLE/ MICRO	PRIX

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

Participation aux frais de port et d'emballage : +20F

TOTAL à payer :

Réglement : je joins :

- ☐ chèque bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Mandat -lettre
- ☐ CB
- ☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

+Frais de port consoles forfait de 100F

Uniquement en France Metropolitaine

DANBOSS



DANBISS



JEUX CRACK

GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK JEUX CRACK 103 boulevard Mac Donald . 75019 PARIS

EDITO

Saluts les gars!

Alors vous avez sorti vos lunettes de soleil, pour zieuter les jambettes des filles en mini-jupe, sans vous faire repérer? Non? Vous devriez, c'est l'un des sports favoris de Danbiss! Passons aux choses sérieuses, la bonne réponse au concours du numéro 15 était '6662'. Fallait les compter!!! Bravo les mecs, les gagnants sont:

Patrice BERTRAND avec 6671 sur Commodore.
Fabrice JULIEN avec 6643 sur Pc.
Raymonde POIGNANT avec 6690 sur Amiga.
Eddy TRUFFAUT avec 6611 sur St.
Samir GUEMBAR avec 6720 sur Cpc.

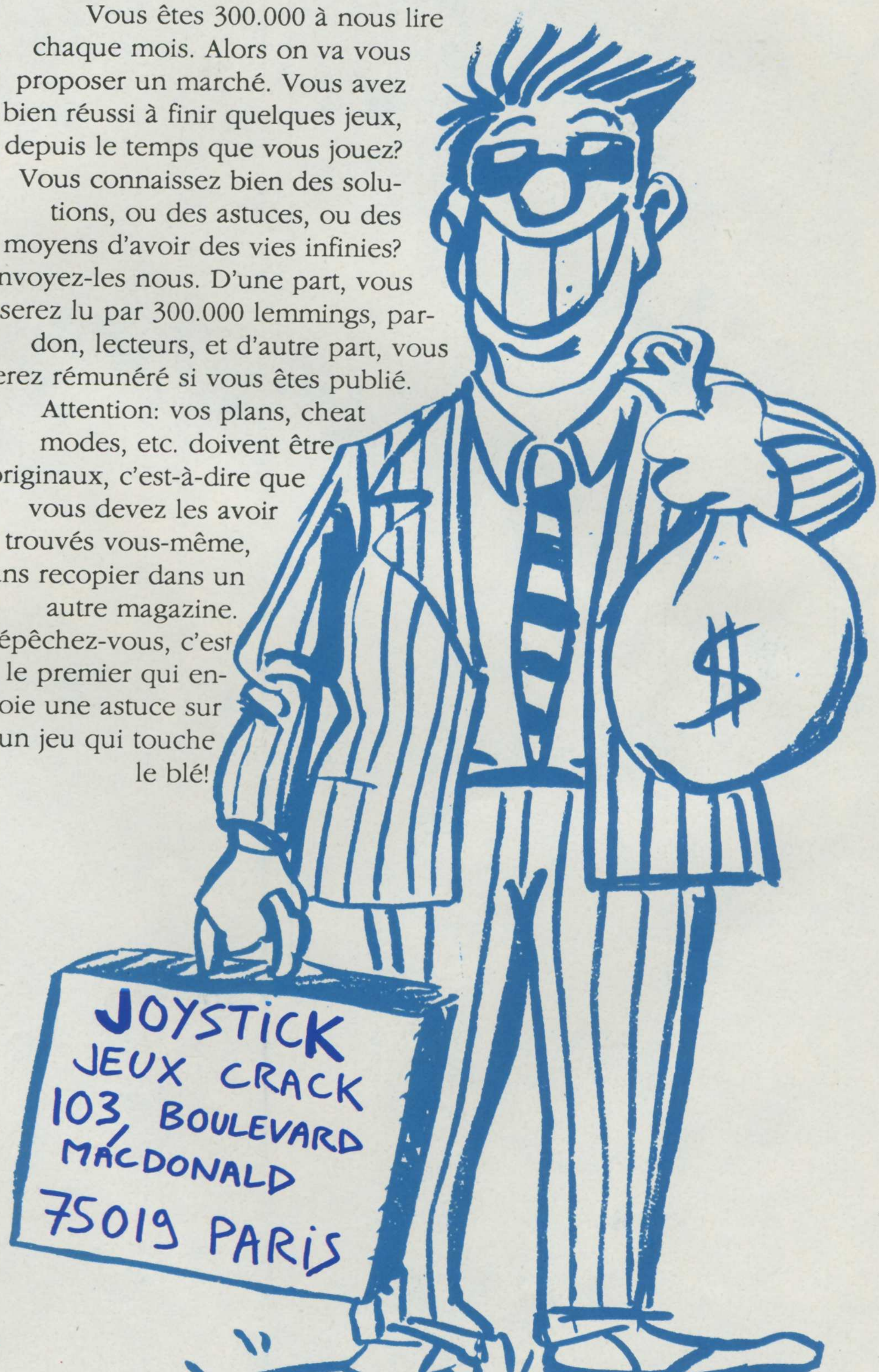
Voilà, c'est fini pour ce numéro. Rendez-vous le mois prochain avec notre super numéro de 500 pages ou presque!

DANBOSS & DANBISS

CE MOIS-CI UN SUPER JACK'S POKE DE **12450F**

VEINARDS!

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié. Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



JEUX... CRACK AMSTRAD

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche a suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit a &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste a changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire a chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.

Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut a gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

JEUX... CRACK AMSTRAD

AFTER THE WAR (COMPIL)

```
10 REM vies,temps et énergie infinis
20 REM sur AFTER THE WAR - version DISK
30 REM compil les 4 mercenaires
40 REM (C) JOYSTICK 1991
50 REM code de la 2ème partie : 94656981
60 MODE 1:INPUT "QUELLE PARTIE (1,2) ? ",P
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:OPENOUT"DS":MEMORY 999
90 ON P GOTO 100,130
100 LOAD"M1.ING",&C000:LOAD"AFT1.ING"
110 POKE &8049,&18:POKE &9B7A,0
120 CALL 32700
130 LOAD"A2":LOAD"M2",&C000:LOAD"B2"
140 POKE &8049,0:POKE &9C5C,0
150 CALL 24000
```

HYPER SPORTS (COMPIL)

```
10 REM toujours qualifie a HYPER SPORTS
20 REM version disk - compil micro club 20
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&120 TO &16A:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5444 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &141
100 DATA 21,18,01,22,7D,37,22,99,37,22,1F,38,22,9C
110 DATA 38,C3,C0,03,21,18,01,22,DF,30,22,6B,31,22
120 DATA D3,31,C3,00,04,21,61,01,06,09,CD,77,BC,21
130 DATA 00,02,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,20,01,22,EF,02
140 DATA 21,32,01,22,4F,03,C3,00,02,48,59,50,45,52
150 DATA 2E,53,42,46,00
```

ACTION FIGHTER (COMPIL)

```
10 REM vies et temps infinis sur ACTION FIGHTER
20 REM version DISK - compil FESTIVALIA
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A03B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5339 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &A000
100 DATA 21,27,A0,11,00,01,01,0A,00,ED,B0,21,31,A0
110 DATA 11,00,80,06,0A,D5,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,CD
120 DATA 7A,BC,21,00,01,22,46,80,C3,00,80,AF,32,68
130 DATA 42,32,54,7A,C3,78,01,4C,4F,41,44,45,52,2E
140 DATA 42,49,4E
```

APB (COMPIL)

```
10 REM fuel et vies infinies sur APB
20 REM version DISK - compil WINNING TEAM
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&40 TO &D9:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>14672 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CLS:CALL &40
100 DATA 21,72,00,11,00,C0,01,1E,00,ED,B0,21,FF,AB
110 DATA 11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,0E,07,CD,0F,B9,CD
120 DATA 00,B9,21,00,10,11,28,23,CD,90,00,CD,03,B9
130 DATA 01,7E,FA,ED,49,C3,00,C0,21,00,36,11,50,00
140 DATA 01,00,70,ED,B0,AF,32,46,19,32,12,19,32,13
150 DATA 19,32,17,19,32,18,19,C3,00,40,22,BD,00,7B
160 DATA 32,9B,00,15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,D3,00,32
170 DATA A7,00,F5,11,00,01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB,21
180 DATA D1,00,16,09,7E,CD,5C,C9,23,15,20,F8,21,88
190 DATA 13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,BE,00,C6,18,32
200 DATA BE,00,18,C9,C9,4C,00,01,00,C1,06,C1,2A,FF
```

DALEY THOMPSON'S SUPERTEST (COMPIL)

```
10 REM 10 vies sur DALEY THOMPSON'S SUPERTEST
20 REM version DISK - compil micro club 16
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A01B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2717 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &3000
90 INK 0,2:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,20:BORDER 2
100 LOAD"FB",&8E00:LOAD"FA",&8800:CALL &A000
110 DATA 21,1A,A0,06,02,CD,77,BC,21,40,00,CD,83,BC
120 DATA CD,7A,BC,3E,0A,32,21,14,CD,03,8E,C7,46,30
```

INTERNATIONAL KARATE PLUS (COMPIL)

```
10 REM bidouille sur INTERNATIONAL KARATE +
20 REM le karatéka blanc gagne toujours
30 REM version disk - compil micro club 5
40 REM (C) JOYSTICK 1991
50 MODE 1:FOR A=&1000 TO &109C:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>15270 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CALL &1000
100 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD
110 DATA CE,BC,0E,07,CD,0F,B9,CD,00,B9,21,88,13,11
120 DATA 06,01,CD,4B,10,21,00,C0,11,07,06,CD,4B,10
130 DATA CD,03,B9,21,00,D5,11,00,C0,01,00,20,ED,B0
140 DATA 01,7E,FA,ED,49,21,95,10,11,B0,29,01,08,00
150 DATA ED,B0,C3,88,13,22,78,10,7B,32,56,10,15,D5
160 DATA F1,FE,DD,C8,3C,32,8E,10,32,62,10,F5,11,00
170 DATA 01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB,21,8C,10,16,09,7E
180 DATA CD,5C,C9,23,15,20,F8,21,88,13,CD,E5,C6,FB
190 DATA CD,1C,C9,3A,79,10,C6,18,32,79,10,18,C9,C9
200 DATA 4C,00,01,00,C1,06,C1,2A,FF,3E,08,32,78,14
210 DATA C3,BD,29
```

INFILTRATOR (COMPIL)

```
10 REM choix de la mission sur INFILTRATOR
20 REM version DISK - compil micro club 12
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A041:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>7373 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 CLS:INPUT "QUELLE MISSION ? (1-3) ";M
80 IF M<1 OR M>3 THEN 70 ELSE POKE &9FFF,M
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BB06:MEMORY &3E00
110 LOAD"INFIL":CALL &A000
120 DATA 21,09,A0,22,1B,3F,C3,DA,3E,21,77,BC,11,42
130 DATA A0,01,03,00,ED,B0,21,20,A0,22,78,BC,3E,C3
140 DATA 32,77,BC,C9,E5,D5,C5,3A,FF,9F,32,63,00,32
150 DATA A7,A7,3E,25,32,65,A7,21,42,A0,11,77,BC,01
160 DATA 03,00,ED,B0,C1,D1,E1,C3,77,BC
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

TIGER ROAD
COMPIL MICRO CLUB 8

Pour être invulnérable :
POKE &58A5,&C9

Pour avoir du temps infini:
POKE &568D,&18
POKE &568E,1

STREET FIGHTER
COMPIL MICRO CLUB 8

Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE &97B7,&C9

IK +
COMPIL MICRO CLUB 5

Pour que le karatéka blanc, gagne toujours:
POKE &29BØ,&3E
POKE &29B1,&Ø8
POKE &29B2,&32
POKE &29B3,&78
POKE &29B4,&14
POKE &29B5,&C3
POKE &29B6,&BD
POKE &29B7,&29

YIE AR KUNG FU
COMPIL MICRO CLUB 5

Pour être invulnérable :
POKE &8A18,Ø

Pour être invulnérable:
3A FA 88 3D 32 FA 88 PAR 3A FA 88 ØØ 32 FA 88
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 41, adresse 98 : LE 3D en ØØ

TOP GUN
COMPIL MICRO CLUB 14

Pour avoir des avions infinis:
POKE &7157,&3E
POKE &7158,4
POKE &7159,&32
POKE &715A,&F7
POKE &715B,&91

Pour avoir des avions infinis recherchez les octets 2A EØ 9D 69 25 et remplacez-les par 69 53 65 AØ C6.
Ou rendez-vous à la piste 21, secteur 42, offset 1F7.

HYPER SPORTS
COMPIL MICRO CLUB 2Ø

Pour être toujours qualifié aux 3 premières épreuves:
POKE &377D,&18
POKE &377E,1
POKE &3799,&18
POKE &379A,1
POKE &381F,&18
POKE &382Ø,1
POKE &389C,&18
POKE &389D,1

Pourêtre toujours qualifié aux 3 dernières épreuves:
POKE &3ØDF,&18
POKE &3ØEØ,1
POKE &316B,&18
POKE &316C,1
POKE &31D3,&18
POKE &31D4,1

Pour être toujours qualifié aux 3 premières et 3 dernières épreuves, rechercher les octets C2 FE 36 et remplacez-les par 18 Ø1 36
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 48, adresse 3D.
Puis rechercher les octets CA FE 36 et remplacez-les par 18 Ø1 36 (à effectuer 3 fois).
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 48, adresse 59, DF et 15C.
Puis rechercher les octets CA F8 31 et remplacez-les par 18 Ø1 31 (à effectuer 3 fois).
Ou rendez-vous à la piste 6, secteur 47 adresse 15F, 1EB et le dernier à la piste 16, secteur 48, adresse 53.

QUARTET
COMPIL MICRO CLUB 19

Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE &3D46,Ø
POKE &3D52,Ø
POKE &3D5E,Ø
POKE &3D69,Ø

INFILTRATOR
COMPIL MICRO CLUB 12

Pour choisir sa mission pendant le chargement de la page:
POKE &A7A7,MISSION (1 à 3)
POKE &ØØ63,MISSION (1 à 3)
POKE &A765,&25

RAMPAGE
COMPIL MICRO CLUB 19

Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE &EBD,Ø
POKE &ECA,Ø
POKE &ED7,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie aux 3 joueurs:
POKE &2C39,Ø
POKE &2C77,Ø
POKE &2CB5,Ø
POKE &8868,Ø
POKE &8869,Ø
POKE &886A,Ø

TRACK 'N' FIELD
COMPIL MICRO CLUB 2Ø

Pour être toujours qualifié:
POKE &779Ø,&3E
POKE &7791,2

SLAP FIGHT
COMPIL MICRO CLUB 14

Pour avoir des vies infinies et renaissance instantanée :
POKE &5Ø89,&C3

Pour avoir des vies infinies, et renaissance infinie, recherchez les octets 2F 9A B5 et remplacez-les par 26 9A B5.
Ou rendez-vous à la piste 24, secteur 44, adresse 67.

KLAX
COMPIL THE WINNING TEAM

Pour avoir des crédits infinis:
POKE &BEF,Ø

Pour avoir des drops infinis:
POKE &AEF,&18
POKE &AFØ,&17

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets D7 2E 35 et remplacez-les par D7 2E ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 15, adresse 6B.

Pour avoir des drops infinis, recherchez les octets 1B 21 D5 2E 7E 3C et remplacez-les par 1B 21 D5 2E 18 17.
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 14, adresse 16B.

DALEY THOMPSON SUPERTEST
COMPIL MICRO CLUB N°16

Pour avoir 1Ø vies (largement suffisant!!), activer votre Multiface pendant le menu, puis:
POKE &1421,&ØA

VINDICATORS
COMPIL THE WINNING TEAM

Pour avoir du fuel infini:
POKE &1446,&18
POKE &1447,&1

Pour avoir du fuel infini, recherchez les octets D2 16 CD 67 et remplacez-les par D2 16 18 Ø1.
Ou rendez-vous à la piste 1Ø, secteur 1, adresse C6

P47
COMPIL FESTIVALIA

Pour avoir des vies infinies:
POKE &27BA,Ø

Pour choisir son tableau de départ:
POKE &25AB,&18
POKE &25AC,Ø5
POKE &1467,Tableau-1
(valeur entre Ø et 7)
POKE &24A8,Tableau-1
(valeur entre Ø et 7)

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 3D 77 F5 et remplacez-les par ØØ 77 F5.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 47, adresse 3A.

Pour choisir son tableau recherchez les octets AF 32 A8 24 et remplacez-les par 18 Ø5 A8 24.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 46, adresse 2B.
Puis recherchez les octets 34 2Ø ØØ 1Ø ØØ ØØ et remplacez-les par 34 2Ø ØØ 1Ø ØØ Tableau-1.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 45, adresse E7.
Puis recherchez les octets FF 7F ØØ ØØ et remplacez-les par FF 7F ØØ Tableau-1.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 47, adresse 128.

JEUX... CRACK AMSTRAD

LICENCE TO KILL (COMPIL)

```
1Ø REM énergie infinie et choix du level
2Ø REM sur LICENCE TO KILL - DISK
3Ø REM compil les 4 mercenaires
4Ø REM (C) JOYSTICK 1991
5Ø REM PS : au level 1,mettre l'hélico en bas
6Ø REM      de l'écran a la fin du tableau
7Ø MODE 1:INPUT "QUEL LEVEL (1-5) ? ",L
8Ø IF L<1 OR L>5 THEN 7Ø ELSE POKE &9ØØØ,L
9Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
1ØØ CALL &BBØ6:MEMORY &7ØØØ:LOAD"LOADER
11Ø FOR A=&8Ø4Ø TO &8Ø83:READ A$
12Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
13Ø IF C<>7465 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
14Ø POKE &8Ø23,&8Ø:CALL &8ØØØ
15Ø DATA 3A,ØØ,9Ø,FE,Ø1,28,16,21,6E,8Ø,47,23,23,1Ø
16Ø DATA FC,7E,32,26,C2,23,7E,32,27,C2,3E,C3,32,25
17Ø DATA C2,AF,32,44,DF,32,7D,E4,21,7A,8Ø,11,64,C7
18Ø DATA Ø1,ØC,ØØ,ED,BØ,C3,4Ø,ØØ,98,EE,ØØ,F6,FC,F6
19Ø DATA ØØ,FE,AF,32,53,C7,3E,Ø4,32,FF,CE,C9
```

PLATOON (COMPIL)

```
1Ø REM élimine tous les vilains pas beaux dans PLATOON
2Ø REM version DISK - compil micro club 9
3Ø REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
4Ø REM RHAAAA la rage de vaincre !!!
5Ø MODE 1:FOR A=&1ØØØ TO &1Ø94:READ A$
6Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
7Ø IF C<>14198 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
8Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
9Ø CALL &BBØ6
1ØØ CALL &1ØØØ
11Ø DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,ØE,Ø7,CD
12Ø DATA ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,ØØ,4Ø,11,Ø7,Ø6,CD,4B,1Ø
13Ø DATA 21,ØØ,44,11,ØØ,4Ø,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9
14Ø DATA Ø1,7E,FA,ED,49,21,81,E7,22,AF,44,21,43,1Ø
15Ø DATA 11,33,4E,Ø1,Ø8,ØØ,ED,BØ,C3,47,4Ø,3E,C9,32
16Ø DATA AØ,Ø1,C3,ØØ,C6,22,78,1Ø,7B,32,56,1Ø,15,D5
17Ø DATA F1,FE,DD,C8,3C,32,8E,1Ø,32,62,1Ø,F5,11,ØØ
18Ø DATA Ø1,CD,63,C7,F3,Ø1,7E,FB,21,8C,1Ø,16,Ø9,7E
19Ø DATA CD,5C,C9,23,15,2Ø,F8,21,88,13,CD,E5,C6,FB
2ØØ DATA CD,1C,C9,3A,79,1Ø,C6,14,32,79,1Ø,18,C9,C9
21Ø DATA 4C,ØØ,Ø1,ØØ,Ø1,Ø3,Ø5,2A,FF
```

SAVAGE (COMPIL)

```
1Ø REM vies infinies sur SAVAGE
2Ø REM version DISK - compil les 4 mercenaires
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MODE 2:INPUT "QUELLE PARTIE (1-3) ? ",P
5Ø ON P GOTO 8Ø,6Ø,7Ø
6Ø RESTORE 18Ø:GOTO 8Ø
7Ø RESTORE 19Ø:GOTO 8Ø
8Ø READ A$:READ B:READ C:READ D:READ E
9Ø IF P=3 THEN P=2
1ØØ PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL FACE";P;
11Ø PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
12Ø CALL &BBØ6
13Ø LOAD A$:POKE &AØB2,&A1
14Ø POKE &A1ØØ,&21:POKE &A1Ø1,B:POKE &A1Ø2,C
15Ø POKE &A1Ø3,&22:POKE &A1Ø4,D:POKE &A1Ø5,E
16Ø POKE &A1Ø6,&C3:POKE &A1Ø7,Ø:POKE &A1Ø8,1
165 INK 1,1:INK Ø,1:CALL &AØØØ
17Ø DATA LOADER2,&18,&17,&DØ,Ø3
18Ø DATA LOADER,&C3,&E2,&67,&ØD
19Ø DATA LOADER2,&3E,&FF,&3C,Ø8
```

SLAPFIGHT (COMPIL)

```
1Ø REM bidouille sur SLAP FIGHT
2Ø REM vies infinies et renaissance instantanée
3Ø REM (on arrête pas le progrès héhéhé ...)
4Ø REM version DISK - compil micro club 14
5Ø REM (C) JOYSTICK 1991
6Ø MODE 1:FOR A=&A5ØØ TO &A587:READ A$
7Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
8Ø IF C<>15195 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
9Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
1ØØ CALL &BBØ6:CALL &A5ØØ
11Ø DATA 3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD
12Ø DATA CE,BC,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,12,Ø2,11
13Ø DATA 1C,14,CD,3E,A5,CD,Ø3,B9,21,12,Ø2,3E,E5,AE
14Ø DATA 77,23,7C,FE,AØ,2Ø,F6,Ø1,7E,FA,ED,49,3E,C3
15Ø DATA 32,89,5Ø,C3,F5,4E,22,6B,A5,7B,32,49,A5,15
16Ø DATA D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,81,A5,32,55,A5,F5,11
17Ø DATA ØØ,Ø1,CD,63,C7,F3,Ø1,7E,FB,21,7F,A5,16,Ø9
18Ø DATA 7E,CD,5C,C9,23,15,2Ø,F8,21,88,13,CD,E5,C6
19Ø DATA FB,CD,1C,C9,3A,6C,A5,C6,12,32,6C,A5,18,C9
2ØØ DATA C9,4C,ØØ,Ø1,ØØ,41,Ø2,49,2A,FF
```

ESCAPE FROM THE PLANET... (COMPIL)

```
1Ø REM crédits infinis sur ESCAPE FROM THE PLANET
11 REM OF THE ROBOT MONSTERS (ouf)
2Ø REM version DISK - compil WINNING TEAM
3Ø REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ9A:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>15642 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6
9Ø CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,ØE,Ø7,CD
11Ø DATA ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,ØØ,1Ø,11,28,28,CD,5Ø,AØ
12Ø DATA CD,Ø3,B9,Ø1,7E,FA,ED,49,21,CE,25,11,CE,ØØ
13Ø DATA Ø1,21,Ø3,ED,BØ,21,38,AØ,22,1Ø,Ø1,C3,ØØ,Ø1
14Ø DATA 21,4C,AØ,11,76,Ø3,Ø1,Ø4,ØØ,ED,BØ,21,76,Ø3
15Ø DATA 22,3C,Ø2,C3,2Ø,Ø2,AF,32,Ø2,42,22,7D,AØ,7B
16Ø DATA 32,5B,AØ,15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,93,AØ,32
17Ø DATA 67,AØ,F5,11,ØØ,Ø1,CD,63,C7,F3,Ø1,7E,FB,21
18Ø DATA 91,AØ,16,Ø9,7E,CD,5C,C9,23,15,2Ø,F8,21,88
19Ø DATA 13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,7E,AØ,C6,18,32
2ØØ DATA 7E,AØ,18,C9,C9,4C,ØØ,Ø1,ØØ,C1,Ø6,C1,2A,FF
```

QUARTET (COMPIL)

```
1Ø REM énergie infinie sur QUARTET
2Ø REM version DISK - compil micro club 19
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØØ TO &1Ø9B:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>15625 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6
9Ø CALL &1ØØØ
1ØØ DATA 3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD
11Ø DATA CE,BC,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,88,13,11
12Ø DATA Ø6,Ø1,CD,52,1Ø,CD,Ø3,B9,21,88,98,11,ØØ,DE
13Ø DATA Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,11,ØØ,E6,Ø6,Ø2,ED,BØ,11,ØØ
14Ø DATA EE,Ø6,Ø2,ED,BØ,Ø1,7E,FA,ED,49,AF,32,46,3D
15Ø DATA 32,52,3D,32,5E,3D,32,69,3D,C3,88,13,22,7F
16Ø DATA 1Ø,7B,32,5D,1Ø,15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,95
17Ø DATA 1Ø,32,69,1Ø,F5,11,ØØ,Ø1,CD,63,C7,F3,Ø1,7E
18Ø DATA FB,21,93,1Ø,16,Ø9,7E,CD,5C,C9,23,15,2Ø,F8
19Ø DATA 21,88,13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,8Ø,1Ø,C6
2ØØ DATA 18,32,8Ø,1Ø,18,C9,C9,4C,ØØ,Ø1,ØØ,C1,Ø6,C1
21Ø DATA 2A,FF
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

STREET FIGHTER (COMPIL)

```
10 REM énergie infinie sur STREET FIGHTER
20 REM version DISK - compil micro club 8
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&BØØØ TO &BØ61:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>8912 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:CALL &BØØØ:MEMORY &1FFF
90 LOAD"DISK",&2ØØØ:CALL &BØØ7
100 DATA 11,ØØ,ØØ,DF,5F,BØ,C9,21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1
110 DATA ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC,11,62,BØ,Ø1,Ø3,ØØ,ED
120 DATA BØ,21,2B,BØ,3E,C3,32,ØE,BC,22,ØF,BC,C3,7Ø
130 DATA Ø1,21,18,Ø1,22,A8,42,21,62,BØ,11,ØE,BC,Ø1
140 DATA Ø3,ØØ,ED,BØ,21,4C,BØ,3E,C3,32,D5,42,22,D6
150 DATA 42,3E,ØØ,C3,91,42,21,57,BØ,22,E7,Ø1,3E,Ø1
160 DATA C3,72,Ø1,3E,C9,32,7F,97,C3,F8,A7,45,CØ,Ø7
```

SUPER WONDERBOY (COMPIL)

```
10 REM invincibiliter sur SUPER WONDER BOY
20 REM version DISK - compil FESTIVALIA
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&BE8Ø TO &BE9D:READ A$
50 i=VAL("&"+a$):POKE a,i:NEXT
60 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
70 CALL &BBØ6:CALL &BE8Ø
80 DATA Ø6,Ø3,21,9B,BE,11,Ø2,2Ø,D5,CD,77,BC,E1,CD
90 DATA 83,BC,CD,7A,BC,3E,18,32,3F,47,C3,Ø2,AØ,53
100 DATA 57,42
```

TOP GUN (COMPIL)

```
10 REM avions infinis sur TOP GUN
20 REM version DISK - compil micro club 14
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&BØØØ TO &BØ37:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6ØØ7 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6
90 CALL &BØØØ
100 DATA 21,2C,BØ,Ø6,Ø7,CD,77,BC,21,EØ,Ø3,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,EØ,Ø3,3E,57,AE,77,23,7C
120 DATA FE,AØ,2Ø,F6,21,33,BØ,11,57,71,Ø1,Ø5,ØØ
130 DATA ED,BØ,C3,C8,6D,54,47,31,2E,53,42,46,3E
140 DATA Ø4,32,F7,91
```

VINDICATORS (COMPIL)

```
10 REM fuel infini sur VINDICATORS
20 REM version DISK - compil THE WINNING TEAM
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&BØ TO &E3:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2865 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6
90 CALL &BØ
100 DATA 21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41,DF,C4,ØØ,21,C7,ØØ
110 DATA 22,42,Ø1,C3,ØØ,Ø1,3C,CØ,Ø7,21,D5,ØØ,11,8D
120 DATA AØ,Ø1,ØD,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,AØ,21,18,Ø1,22,46
130 DATA 14,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SUPER SPRINT (COMPIL)

```
10 REM adversaires bloques sur SUPER SPRINT
20 REM version DISK - compil micro club 1Ø
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&4Ø TO &C2:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>13346 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6
90 MODE Ø:CALL &4Ø
100 DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,ØE,Ø7,CD
110 DATA ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,ØØ,Ø1,11,Ø7,Ø1,CD,79,ØØ
120 DATA CD,Ø3,B9,Ø1,7E,FA,ED,49,F3,21,ØØ,B1,11,ØØ
130 DATA B6,Ø1,Ø1,BØ,ED,B8,21,18,Ø1,22,CØ,28,C3,ØØ
140 DATA 1E,22,A6,ØØ,7B,32,84,ØØ,15,D5,F1,FE,DD,C8
150 DATA 3C,32,BC,ØØ,32,9Ø,ØØ,F5,11,ØØ,Ø1,CD,63,C7
160 DATA F3,Ø1,7E,FB,21,BA,ØØ,16,Ø9,7E,CD,5C,C9,23
170 DATA 15,2Ø,F8,21,88,13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A
180 DATA A7,ØØ,C6,18,32,A7,ØØ,18,C9,C9,4C,ØØ,Ø1,ØØ
190 DATA C1,Ø6,C1,2A,FF
```

TIGER ROAD (COMPIL)

```
10 REM énergie et temps infinis sur TIGER ROAD
20 REM version DISK - compil micro club 8
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&BØØØ TO &BØ67:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>9ØØ5 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:CALL &BØØØ:MEMORY &1FFF
90 LOAD"DISK",&2ØØØ:CALL &BØØ7
100 DATA 11,ØØ,ØØ,DF,65,BØ,C9,21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1
110 DATA ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC,11,68,BØ,Ø1,Ø3,ØØ,ED
120 DATA BØ,21,2B,BØ,3E,C3,32,ØE,BC,22,ØF,BC,C3,7Ø
130 DATA Ø1,21,18,Ø1,22,A8,42,21,68,BØ,11,ØE,BC,Ø1
140 DATA Ø3,ØØ,ED,BØ,21,4C,BØ,3E,C3,32,D5,42,22,D6
150 DATA 42,3E,Ø1,C3,91,42,21,57,BØ,22,F5,Ø1,3E,Ø2
160 DATA C3,72,Ø1,3E,C9,32,A5,58,21,18,Ø1,22,8D,56
170 DATA C3,5F,55,45,CØ,Ø7
```

TRACK'N' FIELD (COMPIL)

```
10 REM toujours qualifie a TRACK 'N' FIELD
20 REM version DISK - compil micro club 2Ø
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØB2:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>17ØØ6 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6
90 CALL &AØA5
100 DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,ØE,Ø7,CD
110 DATA ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,E7,Ø3,11,Ø3,Ø3,CD,5A,Ø1
120 DATA 21,E7,13,11,E7,Ø3,Ø1,Ø1,Ø8,ED,BØ,21,E7,ØB
130 DATA 11,Ø9,Ø4,CD,5A,Ø1,21,ØØ,CØ,11,ØA,ØA,CD,5A
140 DATA Ø1,CD,Ø3,B9,21,ØØ,CØ,11,E7,9B,Ø1,ØØ,Ø8,ED
150 DATA BØ,Ø1,7E,FA,ED,49,21,3E,Ø2,22,9Ø,77,21,FC
160 DATA 75,ØE,FF,CD,16,BD,22,87,Ø1,7B,32,65,Ø1,15
170 DATA D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,9D,Ø1,32,71,Ø1,F5,11
180 DATA ØØ,Ø1,CD,63,C7,F3,Ø1,7E,FB,21,9B,Ø1,16,Ø9
190 DATA 7E,CD,5C,C9,23,15,2Ø,F8,21,88,13,CD,E5,C6
200 DATA FB,CD,1C,C9,3A,88,Ø1,C6,18,32,88,Ø1,18,C9
210 DATA C9,4C,ØØ,Ø1,ØØ,C1,Ø6,C1,2A,FF,ØØ,21,ØØ,AØ
220 DATA 11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø1,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

CRAZY CARS I (COMPIL)

```
1Ø REM temps infini sur CRAZY CARS 1
2Ø REM version DISK - compil micro club 1Ø
3Ø REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:FOR A=&9ØØ TO &97D:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>12336 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6
9Ø CALL &9ØØ
1ØØ DATA 3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD
11Ø DATA CE,BC,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,ØØ,1Ø,11
12Ø DATA Ø8,Ø3,CD,31,Ø9,CD,Ø3,B9,Ø1,7E,FA,ED,49,3E
13Ø DATA C9,32,99,51,C3,ØØ,4Ø,22,5E,Ø9,7B,32,3C,Ø9
14Ø DATA 15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,74,Ø9,32,48,Ø9,F5
15Ø DATA 11,ØØ,Ø1,CD,63,C7,F3,Ø1,7E,FB,21,72,Ø9,16
16Ø DATA Ø9,7E,CD,5C,C9,23,15,2Ø,F8,21,88,13,CD,E5
17Ø DATA C6,FB,CD,1C,C9,3A,5F,Ø9,C6,18,32,5F,Ø9,18
18Ø DATA C9,C9,4C,ØØ,Ø1,ØØ,C1,Ø6,C1,2A,FF,ØØ,ØØ,ØØ
```

KLAX (COMPIL)

```
1Ø REM crédits et drops infinis sur KLAX
2Ø REM version DISK - compil THE WINNING TEAM
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ33:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>3771 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6
9Ø CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41,DF,24,AØ,3E,C3,32
11Ø DATA C1,Ø1,21,8Ø,ØØ,22,C2,Ø1,21,27,AØ,11,8Ø,ØØ
12Ø DATA Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,3C,CØ,Ø7,AF,32,EF
13Ø DATA ØB,21,18,17,22,EF,ØA,C3,ØØ,Ø4
```

P-47 (COMPIL)

```
1Ø REM vies infinies et choix du tableau sur P47
2Ø REM version DISK - compil FESTIVALIA
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:INPUT "QUEL TABLEAU (1-8) ? ",T
5Ø IF T<1 OR T>8 THEN 4Ø
6Ø FOR A=&AØØØ TO &AØ27:READ A$
7Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
8Ø IF C<>3833 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
9Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
1ØØ CALL &BBØ6:MEMORY &2ØØØ:LOAD"5":LOAD"6"
11Ø POKE &9FFF,T-1:CALL &AØØØ
12Ø DATA 21,27,AØ,Ø6,Ø1,CD,77,BC,21,ØØ,Ø2,CD,83,BC
13Ø DATA CD,7A,BC,3A,FF,9F,32,67,14,32,A8,24,21,18
14Ø DATA Ø5,22,AB,25,AF,32,BA,27,C3,44,25,37
```

PREDATOR (COMPIL)

```
1Ø REM balles et énergie infinis sur PREDATOR
2Ø REM version DISK - compil micro club 9
3Ø REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
4Ø MODE 2:FOR A=&AØØØ TO &AØ32:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>4926 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"1=LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2=JE SUIS TROP FORT DONC PAS LA BIDOUILLE
9Ø INPUT"VOTRE CHOIX ";C
1ØØ IF C=1 THEN POKE &AØØ4,Ø
11Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DEPROTEGE";
111 PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
13Ø DATA CD,14,AØ,3E,3D,32,C2,91,32,7C,93,3E,4E,32
14Ø DATA 2F,AØ,CD,14,AØ,C9,16,1Ø,ØE,86,21,ØØ,9Ø,CD
15Ø DATA 29,AØ,16,16,ØE,81,21,ØØ,92,CD,29,AØ,C9,1E
16Ø DATA ØØ,DF,2F,AØ,C9,66,C6,Ø7
```

LIVE AND LET DIE (COMPIL)

```
1Ø REM invincibilité sur LIVE & LET DIE
2Ø REM version DISK - compil les 4 mercenaires
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
5Ø CALL &BBØ6:LOAD"LIVE"
6Ø POKE &A46Ø,&BØ:POKE &A461,&A4
7Ø FOR A=&A4BØ TO &A4B7:READ B:POKE A,B:NEXT
8Ø CALL &A41Ø
9Ø DATA 62,195,5Ø,216,84,195,253,5
```

RAMPAGE (COMPIL)

```
1Ø REM énergie infinie sur RAMPAGE
2Ø REM version DISK - compil micro club 19
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:FOR A=&6ØØ TO &68B:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>13725 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:POKE &68C,&FF
9Ø CALL &6ØØ
1ØØ DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,ØE,Ø7,CD
11Ø DATA ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,ØØ,ØE,11,Ø9,Ø4,CD,43,Ø6
12Ø DATA CD,Ø3,B9,Ø1,7E,FA,ED,49,AF,32,7D,22,32,8A
13Ø DATA 22,32,97,22,32,F9,3F,32,37,4Ø,32,75,4Ø,32
14Ø DATA 68,88,32,69,88,32,6A,88,C3,ØØ,81,22,7Ø,Ø6
15Ø DATA 7B,32,4E,Ø6,15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,86,Ø6
16Ø DATA 32,5A,Ø6,F5,11,ØØ,Ø1,CD,63,C7,F3,Ø1,7E,FB
17Ø DATA 21,84,Ø6,16,Ø9,7E,CD,5C,C9,23,15,2Ø,F8,21
18Ø DATA 88,13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,71,Ø6,C6,18
19Ø DATA 32,71,Ø6,18,C9,C9,4C,ØØ,Ø1,ØØ,C1,Ø6,C1,2A
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu original...

MéTHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est à dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'.
Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

REVELATION

```
' Energie et Vies infinies pour CHUCK ROCK
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 273 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H15F9B4
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\CHUCKROC.PRG",adr%,273
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00EE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0086,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,4EF8,0800,0005
DATA 0044,23FC,0001,0000,0000,0432,227C,0000,0800,207C
DATA 0000,00AC,2E3C,0000,0042,12D8,51CF,FFFC,4EF9,0005
DATA 0000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175
DATA 6574,7465,2064,6520,4348,5543,4B20,524F,434B,2100
DATA 23FC,4EF8,0810,0001,00C2,4EF9,0001,0000,23FC,4EF8
DATA 0820,0007,08BC,4EF9,0007,0880,23FC,4EF8,0830,0006
DATA 15E4,4EF9,0006,0000,33FC,6006,0000,927C,31FC,600E
DATA 3B72,4EF8,1000,0000,0002,1E50,0000,0000,0000,0000
```

SHADOW OF THE BEAST (COMPIL)

```
' Brouzoufs, Flèches, Magie, Energie infinies
' pour BACK TO THE GOLDEN AGE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 255 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H163AE7
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\GOLD2.PRG",adr%,255
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00DE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0072,3F3C,0009,4E41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,487A,000E
DATA 3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001,4267,3F3C
DATA 0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000,3F3C,0008
DATA 4E4E,DFFC,0000,0014,227C,0006,0000,23C9,0005,0110
DATA 207C,0000,00A0,2E3C,0000,0040,12D8,51CF,FFFC,4EF9
DATA 0005,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6B20
DATA 6465,2042,4143,4B20,544F,2054,4845,2047,4F4C,4445
DATA 4E20,4147,4521,0000,23FC,0006,0010,0003,239A,4EF9
DATA 0003,2200,21FC,6100,1F02,1052,31FC,4E71,1056,31FC
DATA 6004,292A,31FC,6004,29C6,33FC,6004,0000,7332,33FC
DATA 6004,0000,7358,4EF8,0200,0000,005E,0000,0000,0000
```

DRAGON'S LAIR I

```
' Energie infinie pour SKULL & CROSSBONES
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 245 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H128041
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\CROSSBO1.PRG",adr%,245
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00D2,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,009A,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,23C8,0000,0005
DATA 004A,23FC,0432,4EF9,0005,004E,23FC,0006,0000,0005
DATA 0052,23FC,0001,0000,0000,0432,227C,0006,0000,207C
DATA 0000,00C4,2E3C,0000,000E,12D8,51CF,FFFC,4EF9,0005
DATA 0000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C65,2064,6973,6B20
DATA 6465,2053,4B55,4C4C,2026,2043,524F,5353,424F,4E45
DATA 5321,0000,33FC,6002,0001,35E6,4EF9,0001,0000,0000
DATA 0002,1E64,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

SHADOW OF THE BEAST

```
' Passage de tableau en pressant 'ESC' pour LEMMINGS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 253 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1894C8
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\LEMMINGS.PRG",adr%,253
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00DA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0006,FEF0,0005
DATA 007A,227C,0006,FEF0,207C,0000,00A0,2E3C,0000,003A
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0005,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4C45
DATA 4D4D,494E,4753,2100,23FC,6000,FEA8,0007,0056,4EF9
DATA 0007,0000,51C8,0130,23FC,0006,FF12,0007,0A8E,6000
DATA 014A,23FC,0006,FF20,0000,2C00,4EF8,0400,31FC,6002
DATA 1182,4EF8,0400,0000,0002,1E46,0000,0000,0000,0000
```

CHIPS CHALLENGE

Pour ne devoir ramasser qu'un seul chip pour finir le tableau, recherchez les octets 5379 ØØØ1 Ø9ØC 7ØØØ et remplacez-les par 4279 ØØØ1 Ø9ØC 7ØØØ.
Ou rendez-vous à la piste 47, secteur 1, offset $1F2.

NAVY SEALS

Pour avoir des missiles, des roquettes, du temps et des vies infinis, recherchez les octets 4EF9 ØØØØ 14ØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ et remplacez-les par 31FC 6ØØ4 2F34 31FC 6ØØ4 2F9A 31FC 6Ø42 6Ø58 4278 4Ø6Ø 4278 4ØA2 4EF8 14ØØ.
Ou rendez-vous à la piste Ø, secteur 2, offset $68.

CHUCK ROCK

Pour avoir des vies infinies, éditez le disk 1, et recherchez les octets 5378 7C74 6AØ4 4EF8 et remplacez-les par 6ØØ6 7C74 6AØ4 4EF8.
Ou rendez-vous à la piste 37, secteur 1, offset $Ø7C.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 ØØØØ 7C78 6AØ8 et remplacez-les par 6ØØE ØØØØ 7C78 6AØ8.
Ou rendez-vous à la piste 32, secteur 7, offset $172.

SUPER MONACO G.P.

Toutes les recherches sont à faire en utilisant la 'Ruse du Grand Patcheur' (voir rubrique Comment Poker Atari) avec une disquette simple face 1Ø secteurs et 79 pistes.

Pour être toujours premier, recherchez les octets 33CØ ØØØØ 7F2Ø 4239 et remplacez-les par 31FC ØØØ1 7F2Ø 4239.
Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 8, offset $94.

Puis recherchez les octets 33CØ ØØØØ 7F2Ø 4E75 et remplacez-les par 31FC ØØØ1 7F2Ø 4E75.
Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 9, offset $16Ø.

TOTAL RECALL

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets, 5379 ØØØØ 1ØØC 7ØØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1ØØC 7ØØØ.
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 15, offset $C4.

Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 1ØØ8 7A15 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1ØØ8 7A15 (recherche et remplacement à faire 2 fois)
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 2Ø, offset $86 et à la piste 2, secteur 4, offset $142.
Toujours pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 1ØØ8 7A1B et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1ØØ8 7A1B (recherche et remplacement à faire 2 fois)
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 2Ø, offset $EE et à la piste 2, secteur 4, offset $194.
Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets Ø479 ØØØA ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset $9A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø479 ØØØA ØØØØ F748 par Ø479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois).
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 18, offset $ØAC, puis piste 2, secteur 3, offset $Ø8Ø, puis piste 3, secteur 2, offset $Ø7Ø et enfin piste 2, secteur 11, offset $19C
Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø479 ØØ14 ØØØØ F748 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois).
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 1, offset $ØCØ, puis piste 3, secteur 1, offset $198, puis piste 3, secteur 11, offset $14E et enfin piste 3, secteur 11, offset $1F2.
Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 33CØ ØØØØ F748 5ØF9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ F748 5ØF9 (recherche et remplacement à faire 2 fois).
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset $BA puis à la piste 3, secteur 2Ø, offset $14.
Dans la même série, recherchez les octets 5579 ØØØØ F748 6AØC et remplacez-les par 6Ø12 ØØØØ F748 6AØC.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 9, offset $F8.
Et enfin pour en finir, recherchez les octets 5979 ØØØØ F748 6A12 et remplacez-les par 6Ø18 ØØØØ F748 6A12.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 17, offset $D8.

SKULL & CROSSBONES

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 114Ø ØØ36 488Ø 6126 et remplacez-les par 6ØØ2 ØØ36 488Ø 6126.
Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 9, offset $1E6.

GREMLINS II

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 53Ø1 13C1 ØØØ1 32D2 et remplacez-les par 72Ø7 13C1 ØØØ1 32D2.
Ou rendez-vous à la piste 46, secteur 6, offset $136.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 53ØØ 13CØ ØØØ1 32D1 et remplacez-les par 4E71 13CØ ØØØ1 32D1.
Ou rendez-vous à la piste 49, secteur 1, offset $1FØ.

EXTASE

Pour commencer directement au level, cliquer avec la bulle sur l'icône "continue", et entrer le code: 3976.
Pour connaître la technique de remplissage des circuits, après le changement du jeu, ne toucher à rien: l'ordinateur se met en "DEMO", et il joue seul, il n'y a qu'à le regarder jouer.
Pour jouer sans se fatiguer, sélectionner "2 players" et jouer seul!!
(DUPIN Benoit).

ARKANOID II

Pour accélérer la vitesse de la balle, appuyez en même temps sur espace et le bouton de droite de la souris.
(MERCIER Olivier).

ELEVATOR

Pour passer le 2ème niveau, il faut voir le portier (pour le trouver: ouvrir toutes les portes), il vous donnera une clé pour ouvrir une porte blanche, (pour entrer dans cette porte, aller en diagonale vers le bas).
(MERCIER Olivier).

GOLDEN AXE

-Pour avoir des crédits infinies: tapez pendant que le jeu se charge "AX" et la touche "HELP", pendant le jeu pour que votre magie soit au maximum.
(MADRICK Alex).

KILLING GAME SHOW

Pendant le jeu tapez: "KGS" pour passer de niveau en niveau.
(MADRICK Alex).

TENNIS CUP

Pour toujours gagner son service, il faut quand-on sert à gauche, placer le joystick en haut à gauche et appuyer sur le bouton, quand-on sert à droite, joystick en haut à droite. A tous les coups, l'adversaire prend un ace et ainsi on remporte le service.
(RODRIGUEZ Christophe).

QUARTZ

Pour être invulnérable, recherchez les octets 9179 ØØØ1 5D72 64ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 5D72 64ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 7, offset $Ø1AC.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

520STE + POWERPACK	3290F
520STE 1M Ram POWERPACK	3490F
520STE 2M Ram POWERPACK	3990F
520STE 4M Ram POWERPACK	4990F
1040STE + STBAG	3790F
1040STE + STBAG + SM124	4990F
AMIGA 500	2790F
AMIGA 500 1M Ram	2990F
AMIGA 500 1M Ram + 1083S	4990F
MON SC1435 ST	1990F
MON. 8832 PHILIPS	1790F

PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA	490F
Horloge/Interrupteur 512K pour STE	390F
512K pour STF	590F

ATARI LYNX + 2 jeux 990F	SEGAGEAR + 1 jeu 1150F
GAMEBOY + 1 jeu 590F	MEGADRIVE + 1 jeu 1290F
NEC GT + 2 jeux 2990F	NEO GEO + 1 jeu 3990F

PROMO JUSQU'AU 30/06/91
SUR JEUX MEGADRIVE ET NEC
290F Pièce, 270F par 3, 250F par 4 et +

MEGADRIVE

ALESTE
AMBITION OF CAESAR
ATOMIC ROBOT KID
AXIZ FZ
BATTLE GOLFIER
CRACK DOWN
DANGEROUS SEED
DARIUS II
DICK TRACY
ELEMENTAL MASTER
FIRE SHARK
GAIN GROUND
GALARIES
GRANADA X
GYNOUG
HARD DRIVING
HEAVY UNIT
INSECTOR X
JOE MONTANA FOOTBALL
JUNCTION
KLAX
MAHJONG DETECTIVE
MEGA PANEL
MIDNIGHT RESISTANCE
MONSTER HUNTER
MONSTER LAIR
PHANTASY STAR 2
RINGSIDE ANGEL SUZUKI
STAR CRUISER
STRIDER HIRYU
SUPER AIR WOLF
SUPER MONACO GD PRIX
SUPER VOLLEY BALL
TIGER HELI
VALIS 3
VOLFIEF

NEC PC ENGINE

04 CHAMPION
AFTERBURNER 2
ALDYNESS SUPERGRAFX
ALICE IN WONDERLAND
ARMED FORCE
ATOMIC ROBOT KID
BULLFIGHT
BURNING ANGEL
CHASE HQ
COLUMNS
CYBER COMBAT FORCE
CYBERCORE
DEAD MOON
DIE HARD
DORAMON
DROP ROCK
FANTAZY ZONE
GOLF BOY
HURRICANE
IMAGE FIGHT
JAPAN WARRIOR
KICK BALL
KLAX
MANIAC PRO WRESTLING
MOTO ROADER II
OPERATION WOLF
P47 NEC
POWERFUL DELIVERY BOY
PROFESSIONAL BASEBALL
W.STADIUM PUZZLE BOY
SAINT DRAGON
SILENT DEBUGGERS
SOKOBAN
SPACE INVADERS
STRANGE ZONE
THUNDER BLADE
TITAN
TOY SHOP BOY
TV SPORT FOOTBALL
VEIGUES
VIOLENT SOLDIERS
W RING
WALLABY NEC
YOUNG MASTER
ZIPANG

CD ROM NEC

370F Pièce,
320F par 2,
300F par 3 et +

CD AVENGER
CD CRAZY CAR RACING
CD DEATH BRINGER
CD DOWN LOAD 2
CD EGUZAIRU
CD JB AROLD MURDER
CD LAST ARMAGEDON
CD LAVALEUR
CD LEGEND OF 3 HEROS
CD MANHOLE
CD MASTER OF MONSTERS
CD MILITARY COMMANDO
CD PROFESSIONAL BASEBALL
CD RANMA 1/2
CD ROAD SPIRITS
CD SHANGAI 2
CD SIDE ARM
CD SUPER DARIUS
CD VASTEEL
CD WONDERBOY 3
CD YS III

NOUVEAUTES
3615 ELECTRON

JEUX LYNX

195F pièce
360F les 2

BLUE LIGHTNING, CHIPS CHALLENGE
ELECTROCOP, GATES ZENDECOM
GAUNTLET, KLAX, RAMPAGE, RYGAR
MS.PACMAN, PAPERBOY,
ROAD BLASTER, ROBO-SQUASH,
SLIME WORLD
XENOPHOBE, ZARLOR MERCENARY

-20% sur librairie ST/AMIGA
de -20% à -50% sur logiciels ST/AMIGA jusqu'au 31 Mai

1 JEU SUPPLEMENTAIRE AU CHOIX POUR TOUT ACHETEUR D'UNE LYNX JUSQU'AU 30 JUIN
Ex: Lynx + California + Road Blaster + Blue Lightning
990F

Vente par correspondance
Matériel expédié sous 48H
====================
Paiement CB, VISA, Carte Aurore, Credit SOFINCO, CETELEM, 4 fois sans frais

Disquettes Konica 3,5 DF DD
175 Frs les 50
325 Frs les 100
1500 Frs les 500

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Raoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : ....
Adresse : ....
....
CP : .... Tél : ....
Ville : ....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ..../......../......../........
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
....	...	....
....	...	....
....	...	....
....	...	....

Signature Total Port.........
Total Commandé ....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

FAST EDITEUR V1.Ø

Pour vous faire plaisir, Antonio vous a fait un nouveau listing qui remplace les 2 précédents (Fichier Editeur et Piste Editeur).

Mode d'emploi:
- Taper ce listing en GFA Basic 3.xx
- Sauvegarder le listing sur une disquette vierge.
- Taper un des listing à la fin de celui-ci.
- Sauvegarder à nouveau mais sous un autre nom.
- Mettez une copie de votre disquette de jeu (ne pas oublier de la déverrouiller)
- Faire 'RUN'.
- Attendre que le lecteur de disquette s'éteigne.
- Protéger la disquette contre l'écriture.
- Maintenant lancer le jeu!

```
' FAST EDITEUR V1.Ø (C)Joystick Avril 1991
' Il remplace le "Fichier Editeur" et le "Piste
Editeur"
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ t$,f$
PRINT "Trainer pour ";t$
IF INSTR(f$,":")<>Ø
  PRINT "Ouverture du fichier: ";f$
  OPEN "u",#1,f$
  READ o$
  DO
    READ a%,c1%,c2%
    SEEK #1,a%
    c%=CVL(INPUT$(4,#1))
    IF c%=c1%
      SEEK #1,a%
      PRINT #1,MKL$(c2%);
      PRINT "Option <"+o$+"> installée"
    ELSE IF c%=c2%
      SEEK #1,a%
      PRINT #1,MKL$(c1%);
      PRINT "Option <"+o$+"> désinstallée"
    ELSE IF c%<>c1% AND c%<>c2%
      PRINT "Erreur...données incorrecte!!!"
      END
    ENDIF
    READ o$
    EXIT IF UPPER$(o$)="FIN"
  LOOP
  CLOSE
  END
ELSE
  INLINE m%,1Ø24
  o$=f$
  DO
    EXIT IF UPPER$(o$)="FIN"
    READ f%,p%,s%,a%,c1%,c2%
    REPEAT
      r%=XBIOS(8,L:m%,L:Ø,Ø,s%,p%,f%,1)
    UNTIL r%=Ø
    c%=LPEEK(m%+a%)
    IF c%=c1%
      LPOKE m%+a%,c2%
      PRINT "Option <"+o$+"> installée"
    ELSE IF c%=c2%
      LPOKE m%+a%,c1%
      PRINT "Option <"+o$+"> désinstallée"
    ELSE IF c%<>c1% AND c%<>c2%
      PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+t$
      END
    ENDIF
    REPEAT
      r%=XBIOS(9,L:m%,L:Ø,Ø,s%,p%,f%,1)
    UNTIL r%=Ø
    READ o$
  LOOP
ENDIF
```

ACTION FIGHTER (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Temps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER de la compilation 'FESTIVALIA'
' par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V1.Ø
DATA "ACTION FIGHTER compilation 'LES FOUS DU VOLANT'"
DATA "A:\AUTO\FST.PRG"
DATA "Ne plus perdre
d'armes",&H29FØ,&H4239ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Temps infinis",&H6E4,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
```

CHUCK ROCK (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Energie et Vies infinies pour CHUCK ROCK
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "CHUCK ROCK"
DATA "Vies
infinies",Ø,37,1,&HØ7C,&H53787C74,&H6ØØE7C74
DATA "NRJ
```

SKULL & CROSSBONES (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Energie infinie pour SKULL & CROSSBONES
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "SKULL & CROSSBONES"
DATA "Energie
infinie",Ø,4,9,&H1E6,&H114ØØØ36,&H6ØØ2ØØ36
```

GREMLINS II (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Vies infinies pour GREMLINS II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V1.Ø
DATA "GREMLINS II"
DATA "Vies
infinies",Ø,46,6,&H136,&H53Ø113C1,&H72Ø713C1
DATA "Temps
```

HYDRA (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Crédits infinis pour HYDRA par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "HYDRA"
DATA "Crédits
infinis",Ø,16,2,&H12A,&H41FACF49,&H6ØØCCF49
```

SUPER MONACO G.P. (FAST EDITEUR V1.0)

```
' Toujours être premier à SUPER MONACO G.P. par A.
SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "SUPER MONACO G.P."
DATA "Etre premier
1",Ø,4,8,&HØ94,&H33CØØØØØ,&H31FCØØØ1
```

SUPER WONDERBOY (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.0)

```
' Crédits infinis à SUPER WONDER BOY par Antonio
SIMOES
' de la compilation 'FESTIVALIA'
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V1.Ø
DATA "SUPER WONDER BOY III","A:\AUTO\SWB.PRG"
DATA "Crédits infinis",&H82Ø,&H5378ØBE2,&H4E714E71
DATA "Energie infinie",&H6AØ,&H66ØØØØ88,&H6ØØØØØ88
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

NAVY SEALS (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Lance-flammes, roquettes, temps et vies infinis
' pour NAVY SEALS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V
1.1
DATA "NAVY SEALS"
DATA "Vies infinies
1",Ø,Ø,2,&H68,&H4EF9ØØØØ,&H31FC6ØØ4
DATA "Vies infinies
2",Ø,Ø,2,&H6C,&H14ØØØØØØ,&H2F3431FC
DATA "Vies infinies
3",Ø,Ø,2,&H7Ø,&HØØØØØØØØ,&H6ØØ42F9A
DATA "Vies infinies
4",Ø,Ø,2,&H74,&HØØØØØØØØ,&H31FC6Ø42
```

PRINCE OF PERSIA

```
' Choix de niveau, temps au maximum et épée dans votre
' poche pour votre sauvegarde de PRINCE OF PERSIA
' à taper en GFA-Basic 3.XX par Antonio SIMOES
INPUT "Et choisissez votre niveau (1/12): ",n
IF n<1 OR n>12
  RUN
ENDIF
OPEN "O",#1,"PRINCE.SAV"
PRINT #1;"-";CHR$(Ø);CHR$(n);CHR$(1Ø);CHR$(Ø);
PRINT #1;CHR$(Ø);CHR$(Ø);CHR$(Ø);CHR$(Ø);CHR$(Ø);
PRINT #1;CHR$(Ø);CHR$(Ø);CHR$(Ø);CHR$(Ø);CHR$(Ø);
CLOSE #1
```

CHIPS CHALLENGE

```
' Pour avoir à tous les codes d'accès de votre
disquette
' à CHIPS CHALLENGE par Antonio SIMOES à taper en GFA-
Basic 3.XX
DIM a%(5ØØØØ/4),a$(15Ø)
c%=V:a%(Ø)
b%=c%+&H154
PRINT "Insérez la disquette de CHIPS CHALLENGE"
REPEAT
  r1%=XBIOS(8,L:c%,L:Ø,Ø,1Ø,67,Ø,1)
  r2%=XBIOS(8,L:c%+&H2ØØ,L:Ø,Ø,1,68,Ø,2)
UNTIL r1%=Ø AND r2%=Ø
IF DPEEK(b%+2)<>&H4559
  RUN
ENDIF
CLS
DO
  INPUT "Vous voulez-le code de quel niveau (1-149):
",niveau
  IF niveau>Ø AND niveau<15Ø
    c=b%+niveau-1
    PRINT STR$(1+c-b%,3);" ";
    PRINT CHR$(PEEK(c));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H1ØØ));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H2ØØ));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H3ØØ))
  ENDIF
LOOP
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

CHIPS CHALLENGE

```
' Temps infini pour CHIPS CHALLENGE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 225 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H15DB61
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\CHIPSCH1.PRG",adr%,225
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00BE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0084,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0007,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,C000,0007
DATA 00DA,33FC,6002,0007,0094,227C,0000,C000,207C,0000
DATA 00B0,2E3C,0000,000E,12D8,51CF,FFFC,4EF9,0007,0000
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6520,4348,4950,5320,4348,414C,4C45,4E47
DATA 4521,0000,33FC,4279,0000,EDF2,4EF9,0000,D006,0000
DATA 0002,1E4E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

SUPER WONDERBOY (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.0)

```
' Crédits infinis à SUPER WONDER BOY par Antonio
SIMOES
' de la compilation 'LES ASTUCIEUX'
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V1.0
DATA "SUPER WONDER BOY III","A:\AUTO\SWB.PRG"
DATA "Crédits infinis",&H820,&H53780BE2,&H4E714E71
DATA "Energie infinie",&H6A0,&H66000088,&H60000088
```

REVELATION

```
' Cadenas, Vies et Temps infinies pour REVELATION
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 242 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1B2AC7
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\REVELAT2.PRG",adr%,242
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00D2,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,00AA,3F3C,0009,4E41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,487A,000E
DATA 3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,41F9,0007,F000,3F3C
DATA 0005,4267,3F3C,0000,3F3C,0002,4267,42A7,2F08,3F3C
DATA 0008,4E4E,4FEF,0014,46FC,2700,33FC,0400,0007,F0B4
DATA 41FA,0014,327C,0400,7E64,12D8,51CF,FFFC,4EF9,0007
DATA F000,33FC,4E71,0000,F2A0,33FC,6002,0000,EF18,23FC
DATA 317C,0009,0000,8B52,23FC,0028,317C,0000,8B56,23FC
DATA 0009,002E,0000,8B5A,33FC,4E71,0000,8B5E,4EF8,1000
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6520,5245,5645,4C41,5449,4F4E,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

NAVY SEALS

```
' Vies, Temps, munitions lance-flammes & roquettes
infinis
' pour NAVY SEALS par A. SIMOES à taper en GFA Basic
3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 299 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E731C
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\NAVYSEAL.PRG",adr%,299
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0108,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,008E,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,CA00,0000
DATA 0432,23FC,0000,0800,0000,0010,33FC,4AFC,0002,0056
DATA 227C,0000,0800,207C,0000,00B4,2E3C,0000,0064,12D8
DATA 51CF,FFFC,4EF9,0002,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4E41,5659
DATA 2053,4541,4C53,2100,23FC,31FC,6004,0000,CA68,23FC
DATA 2F34,31FC,0000,CA6C,23FC,6004,2F9A,0000,CA70,23FC
DATA 31FC,6042,0000,CA74,23FC,6058,4278,0000,CA78,23FC
```

SUPER MONACO G.P.

```
' Toujours 1er à SUPER MONACO G.P.
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 265 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1458E3
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\SUPERGP1.PRG",adr%,265
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00E6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0084,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,33FC,0006,0005,00AA
DATA 23FC,0001,0000,0000,0432,227C,0006,0000,207C,0000
DATA 00B2,2E3C,0000,0034,12D8,51CF,FFFC,4EF9,0005,0000
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6520,5355,5045,5220,4D4F,4E41,434F,2047
DATA 2E50,2E21,0000,23FC,0006,0010,0007,031E,4EF9,0007
DATA 0000,23FC,0006,0020,0007,2096,4EF9,0007,2000,21FC
DATA 31FC,0001,5194,21FC,31FC,0001,5460,4EF8,0900,0000
DATA 0002,1E4E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

J. B. G, c'est l'occasion garantie

sur les ordinateurs, périphériques et logiciels

Reprise - Dépôt-vente - Achat

Tél. Rayon Occasion: 45 41 26 04

Logiciels à partir de 50 Frs

J. B. G., c'est l'occasion comme jamais



(1) 45 41 41 63
(1) 45 41 44 54
(1) 45 41 26 04

J. B. G, c'est le jeu

Consoles de jeux

Sega Megadrive
SNK Néo-Géo
NEC Turbo Express
} prix chocs nous consulter

Nombreuses cartouches de jeu sur différentes consoles

Louez votre Néo-Géo
Forfait à la semaine ou week-end
Tél.: 45 41 41 63

CONSOLE LYNX
790,00 FRS

Atari Méga STE

8990,00 Frs

Possibilité de reprise de votre ordinateur (nous consulter)

AMIGA 500
Prix Promo
2 790,00 F



Pour vendre, pour acheter, la solution, c'est J.B.G. Contactez le 45 41 26 04

PROMO JBG



Disquettes 3,5 DD DF
50 Frs les 10
230 Frs les 50
450 Frs les 100

163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Métro: Mouton Duvernet ou Alésia
Ouvert du lundi au samedi
de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption

J. B. G, c'est la micro-informatique familiale

Atari 520 STE:	2990 Frs
Gonflé à 1 Méga:	3290 Frs
Star LC20:	1990 Frs
Star LC200 couleur:	nous consulter
Amiga 500 + câble péritel + extension mémoire:	3190 Frs
Amiga 2000:	nous consulter
Scanner à main:	1690 Frs
Souris optique:	450 Frs
Extension mémoire Amiga:	450 Frs
Lecteur ext. ST/Amiga:	690 Frs

J. B. G, c'est la micro-informatique professionnelle

Votre compatible AT 386 VGA Couleur;
Disque dur: 40 Mo
Lecteurs 3,5 (1,44 Mo) et 5,25 (1,2 Mo)
Moniteur couleur VGA
Maintenance sur site 1 an incluse

12 990,00 Frs

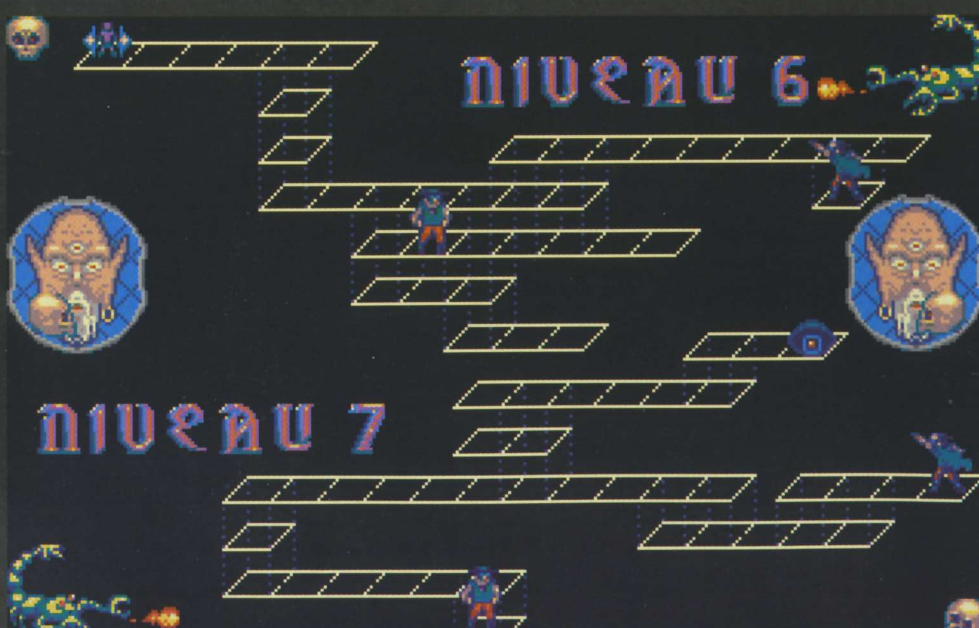
Bon de Commande

Carte bleue ou chèque
à retourner à JBG Électronics,

Votre commande:..........................
....
....
Nom: ....
Prénom: ....
Adresse: ....
C P:.................Ville: ....
Tél.: ....
CB n° | | | | | | | | | | | | | | | |
Date d'expiration:........................
Frais de port: logiciel: 30 F, machine: 100 F
Signature:


ASTAROTH
NIVEAU 1
PLAN DE FERNY
NIVEAU 2
NIVEAU 3


NIVEAU 4
NIVEAU 5


NIVEAU 6
NIVEAU 7


NIVEAU 8
DEPART
ARRIVEE
FIN
MAIN
TIR FEU
BOUSSOLE
VOLER
MONTER
TELEPORTATION
TIR GLACIAL
LUMIERE
MEDITATION

JEUX... CRACK ATARI/AMIGA

LEMMINGS

	Niveau FUN	Niveau TRICKY	Niveau TAXING	Niveau MAYHEM
1	BAJHLDHBCL	HBANLMFPDV	MFIBAJLNFS	NHMFHFALHV
2	IJHLDHBCCU	BINLMFHQDO	FIBIJLMOFL	HMFHFINMHO
3	NHLDHBADCR	BAJHLDIBEO	IBANLMFPFY	MFHFAJLNHX
4	HLDHBINECK	IJHLDIBCEX	BINLMFIQFR	FHFIJLMOHQ
5	LDHBAJLFCT	NHLDIBADEU	FAJHLDHBGT	HFANLMFPHN
6	DHBIJLLGCM	HLDIBINEEN	IJHLDHFCGM	FINLMFHQHW
7	HBANLLDHCJ	LDIBAJLFEW	NHLDHFADGJ	FAJHLDIBIW
8	BINLLDHICS	DIBIJLLGEP	HLDHFINEGS	IJHLDIFCIP
9	BAJHMDHJCU	IBANLLDHEM	LDHFAJLFGL	NHLDIFADIM
10	IJHMDHBKCN	BINLLDIIEV	DHFIJLLGGU	HLDIFINEIV
11	NHMDHBALCK	BAJHMDIJEX	HFANLLDHGR	LDIFAJLFIO
12	HMDHBINMCT	IJHMDIBKEQ	FINLLDHIGK	DIFIJLLGIX
13	MDHBAJLNCM	NHMDIBALEN	FAJHMDHJGM	IFANLLDHIU
14	DHBIJLMOCV	HMDIBINMEW	IJHMDHFKGV	FINLLDIIIN
15	HBANLMDPCS	MDIBAJLNEP	NHMDHFALGS	FAJHMDIJIP
16	BINLMDHQCL	DIBIJLMOEY	HMDHFINMGL	IJHMDIFKIY
17	BAJHLFHBDO	IBANLMDPEV	MDHFAJLNGU	NHMDIFALIV
18	IJHLFHBCDX	BINLMDIQEO	DHFIJLMOGN	HMDIFINMIO
19	NHLFHBADDU	BAJHLFIBFR	HFANLMDPGK	MDIFAJLNIX
20	HLFHBINEDN	IJHLFIBCFK	FINLMDHQGT	DIFIJLMOIQ
21	LFHBAJLFDW	NHLFIBADFX	FAJHLFHBHW	IFANLMDPIN
22	FHBIJLLGDP	HLFIBINEFQ	IJHLFHFCHP	FINLMDIQIW
23	HBANLLFHDM	LFIBAJLFFJ	NHLFHFADHM	FAJHLFIBJJ
24	BINLLFHIDV	FIBIJLLGFS	HLFHFINEHV	IJHLFIFCJS
25	BAJHMFHJDX	IBANLLFHFP	LFHFAJLFHO	NHLFIFADJP
26	IJHMFHBKDQ	BINLLFIIFY	FHFIJLLGHX	HLFIFINEJY
27	NHMFHBALDN	BAJHMFIJFK	HFANLLFHHU	LFIFAJLFJR
28	HMFHBINMDW	IJHMFIBKFT	FINLLFHIHN	FIFIJLLGJK
29	MFHBAJLNDP	NHMFIBALFQ	FAJHMFHJHP	IFANLLFHJX
30	FHBIJLMODY	HMFIBINMFJ	IJHMFHFKHY	FINLLFIIJQ

CHIPS CHALLENGE

1	BDHP	20	KGFP	39	ICXY	58	YBLT	77	FHIC	96	WVHY	115	EGRW	134	XPPH
2	JXMJ	21	UGRW	40	YWFH	59	BLDM	78	GRMO	97	IOCS	116	HXMF	135	LYWO
3	ECBQ	22	WZIN	41	GKWD	60	ZYVI	79	JINU	98	TKWD	117	FPZT	136	LUZL
4	YMCJ	23	HUVE	42	LMFU	61	RMOW	80	EVUG	99	XUVU	118	OSCW	137	HPPX
5	TQKB	24	UNIZ	43	UJDP	62	TIGW	81	SCWF	100	QJXR	119	PHTY	138	LUJT
6	WNLP	25	PQGV	44	TXHL	63	GOHX	82	LLIO	101	RPIR	120	FLXP	139	VLHH
7	FXQO	26	YVYJ	45	OVPZ	64	IJPQ	83	OVPJ	102	VDDU	121	BPYS	140	SJUK
8	NHAG	27	IGGZ	46	HDQJ	65	UPUN	84	UVEO	103	PTAC	122	SJUM	141	MCJE
9	KCRE	28	UJDD	47	LXPP	66	ZIKZ	85	LEBX	104	KWNL	123	YKZE	142	UCRY
10	VUWS	29	QGOL	48	JYSF	67	GGJA	86	FLHH	105	YNEG	124	TASX	143	OKOR
11	CNPE	30	BQZP	49	PPXI	68	RTDI	87	YJYS	106	NXYB	125	MYRT	144	GVXQ
12	WVHI	31	RYMS	50	QBDH	69	NLLY	88	WZYV	107	ECRE	126	QRLD	145	YBLI
13	OCKS	32	PEFS	51	IGGJ	70	GCCG	89	VCZO	108	LIOC	127	JMWZ	146	JHEN
14	BTDY	33	BQSN	52	PPHT	71	LAJM	90	OLLM	109	KZQR	128	FTLA	147	COZA
15	COZQ	34	NQFI	53	CGNX	72	EKFT	91	JPQG	110	XBAO	129	HEAN	148	RGSK
16	SKKK	35	VDTM	54	ZMGC	73	QCCR	92	DTMI	111	KRQJ	130	XHIZ	149	DIGW
17	AJMG	36	NXIS	55	SJES	74	MKNH	93	REKF	112	NJLA	131	FIRD	150	GNLP
18	HMJL	37	VQNK	56	FCJE	75	MJDV	94	EWCS	113	PTAS	132	ZYFA		
19	MRHR	38	BIFA	57	UBXU	76	NMRH	95	BIFQ	114	JWNL	133	TIGG		

JEUX... CRACK AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrer le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.Ø ©JOYSTICK 199Ø

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

JEUX... CRACK AMIGA

PREHISTORIK TALES

Pour avoir des vies infinies, allez au block 3, offset $Ø94 et remplacez les octets 4EB8 2ØØØ par 61ØØ ØDD8. Puis au block 9, offset $Ø6F, remplacez les octets 4A4F 4348 454E 2Ø48 495Ø 5Ø45 par 11FC ØØ4A 2684 4EB8 2Ø ØØ 4E75.

BACK TO THE FUTURE II

Pour avoir des vies infinies, allez au block 11Ø, offset $Ø5E et remplacez les octets B9 par AØ. Puis au block 11Ø, offset $Ø93, remplacez les octets 41F9 ØØØ1 3ØØØ 4E9Ø par 6ØØØ Ø86C 4E71 4E71. Puis enfin, au block 11Ø, offset $1ØØ, remplacez-les octets FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF, FF,FF,FF,FF par 43FC ØØ4A ØØØ1 92AE 4EF9 ØØØ1 3ØØØ.

RECOVERY
COMPIL MAXIMUM

Pour avoir des vies infinies, allez au block ØØ à l'offset $ØØ4, et remplacez les octets 36Ø7 FBF2 par 11Ø2 513C. Puis au block ØØ, offset $ØA6, remplacez les octets 224D 4E9Ø par 6ØØØ Ø258. Puis au block ØØ, offset $3ØØ, ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ par 224D 11FC ØØ6Ø 5BØ8 4E9Ø.

EXTERMINATOR

Pour avoir de l'énergie infinie, (vous ne pouvez utiliser ce patch uniquement avec une cartouche mémoire!) recherchez les octets 916D ØØ5Ø 6E78 51E8 et remplacez-les par 4A6D DØ5Ø 6E78 51E8.

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS
COMPIL WINNING TEAM

Pour avoir un megatrainer, allez au block 6ØF à l'offset $Ø4Ø, et remplacez les octets 53 par 4A.

SOPHELIE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5339 ØØØØ 78F4 6C72 13 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 78F4 6C72 13.

SUPER WONDERBOY
COMPIL FESTIVALIA

Pour avoir de l'énergie infinie, allez au block 4ØE à l'offset $ØAØ, et remplacez les octets 59 par 4A.

ACTION FIGHTER
COMPIL FESTIVALIA

Pour avoir des vies infinies, allez au block 5EC à l'offset $C4, et remplacez les octets 53 par 4A. Recalculer checksum.

APB
COMPIL WINNING TEAM

Pour avoir des démérites infinis, allez au block 1A9 à l'offset $15Ø, et remplacez les octets 52 par 4A. Puis au block 1B7, offset $1B8, remplacez les octets 52 par 4A.

FRED
COMPIL LES ASTUCIEUX

Pour avoir de l'énergie infinie, allez au block 42 à l'offset $1FA, et remplacez les octets 53 par 4A.

P47
COMPIL FESTIVALIA

Pour avoir de l'énergie infinie, allez au block ØØ à l'offset $3ØØ, et remplacez les octets ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ par 13FC ØØ4A ØØØ3 24BØ 4EF9 ØØØ2 ØØØØ.

PERMIT DE TUER
COMPIL LES 4 MERCENAIRES

Pour avoir de l'énergie infinie, allez au block 25A à l'offset $ØB8, et remplacez les octets 53 par 4A.

VENOM WINGS

Pour activer le cheat mode, tapez pendant l'intro, 'JLG', vous êtes maintenant en mode vies illimitées.

SUPER WONDERBOY
COMPIL LES ASTUCIEUX

Pour avoir de l'énergie infinie, allez au block 4ØD à l'offset $1AØ, et remplacez les octets 59 par 4A.

LIVE & LET DIE
COMPIL LES 4 MERCENAIRES

Pour avoir du fuel infini, allez au block 21Ø à l'offset $126, et remplacez les octets 53 par 4A.

TETRIS
COMPIL LES ASTUCIEUX

Pour avoir un megatrainer, allez au block 31E à l'offset $1Ø2, et remplacez les octets 5379 par 4E78.

HISTOIRE SANS FIN II

1er phase: début du jeu (logique)
2ème phase: QEXWJCQ
3ème phase: RBFDTSC
4ème phase: RXJTPOM
5ème phase: RVIPOMN.
(PETRI Olivier).

PANZA KICK BOXING

1)Pour le saut à la corde:
Si vous avez un autofire, mettez-le en marche en appuyant sur le bouton votre joueur sautera tout seul.
2)Pour les haltères:
La aussi il faut un autofire mais depuis le début du saut à la corde jusqu'à la fin des haltères, il ne faut pas lacher le bouton, il faut juste attendre le bon moment pour tourner votre manche à balai dans tous les sens, ça sera plus facile que sans autofire, mais il faudra forcer quand même.
(GROS Eric).

Merci à Such Paul, Baton Jérôme et Gomez Manuel pour leur aide.

BAT

Vendez a un slunck de préférence tout ce qui vous possédez sauf votre arme, ses munitions et prenez-lui tout après renouvelez cette opération jusqu'à ce que vous ayez obtenu l'argent désiré.
Au début de la partie prenez un MOZ ensuite commencez le jeu et allez directement chez l'armurier et achetez une boite de E10, une boite de E300 et 3 batterie NOVA. Attendez un jour et revendez-les a un policier, il vous l'achètera dans les 4000 krell.
Pour gagner facilement de l'argent achetez tout un stock de l'objet de votre choix (ex: chips) et attendez, un jour les habitants seront alors en manque et vous payerons le produit très cher.

SPEEDBALL II

Pour avoir la balle dès le coup d'envoi: attendre que l'adversaire se soit rué dessus, le bastonner, faire une passe et suivre la méthode ci-dessous.
Pour marquer le plus de but possible: quand on est en face et en vue du goal adverse, lancer la balle en hauteur, elle rebondit, bousiller le goal (il vient de sauter en l'air, il est vulnérable), relancer la balle BUT.
En coupe, il faut acheter un centre avant balaise, le faire slalomer jusqu'au goal qu'il écrasera et lui faire ramasser le plus de pièces possibles.

KICK OFF

Pour tirer les pénaltis, attendre que la flêche soit au milieu des cages et appuyez sur le tir un petit coup.
Pour arrêter les pénaltis, se diriger du côté choisi et appuyer quand le ballon part.
Pour avoir plus de chance de gagner la saison complète, prendre l'URSS: ce sont les plus rapides.

JEUX... CRACK AMIGA

WINTER OLYMPIAD 88

Downhill: pour aller plus vite, mettez le joystick vers l'avant et pour sauter, appuyez sur tir. **Skijump:** appuyez sur tir, relâcher, appuyez sur tir, relâcher, etc... le plus vite possible et vous irez assez loin. **Biathlon:** pour avancer, aller vers la droite, vers la gauche, vers la droite, etc... prendre tout son temps pour avoir les cibles car une loupée vous coûtes 5 secondes. **Slalom:** pour accélérer, appuyez sur tir (pas pendant le slalom, sinon vous ne pouvez plus diriger votre bonhomme). Quand les portes sont: rouges et vertes, il faut passer de gauche à droite. Quand les portes sont: vertes et rouges, il faut passer de droite à gauche. Bobsled: pour avancer, aller vers l'avant ou vers l'arrière, les deux vont aussi vite. Pour freiner, appuyez sur tir. Pour tourner aller du même côté que le tournant.
(GOMEZ Manuel).

LOST PATROL

En donnant 20 minutes de repos à vos hommes, vous pourrez regagner de l'énergie, mais sans perdre de rations! Alors, il ne vous restera que le risque de mourir en accrochant 2 grenades que vous pourrez éviter en vous mettant sur le pas "attention". Les grenades sont cachées au niveau des pointillés et autour des camps.
(François CHEURET)

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Pour se qualifier sans difficulté, tapez à la place du nom du 1er joueur "FIELDS OF FIRE" et "IN A BIG COUNTRY" pour le 2ème.
(Henry CLEMENT)

AWESOME

Pour les 2 premiers niveaux, prenez un bouclier maximum et foncez. Ainsi vous perdrez un peu de vie mais vous gagnez un peu de temps pour faire le niveau suivant!
(Marcelle Le BOULÇH)

ESCAPE FROM THE COLDITZ

Pour trouver la clé qui ouvre les portes protégées au second degré, descendre l'escalier tout en bas, elle est sous l'escalier.
(Thomas Le PAGE)

JAMES POND

Après avoir délivré les 6 langoustes du 1er niveau, allez complètement en haut à gauche et sautez sur la terre ferme. Ramassez la bouée et décalez vous légèrement vers la gauche (sur la terre au même niveau que l'eau), allez vers le bas et hop vous voilà au 11ème niveau.
(David JAMY)

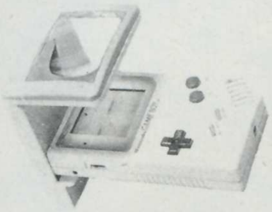
INDIANPOLIS 500

Voici un réglage pour éclater tous vos concurrents et même votre moteur.
Prenez la Lona/Buick.
Gear mettez 8.13
Wings front: 4 coups vers le haut en partant du milieu.
Wings Back: 5 coups vers le haut en partant du milieu.
Stagger mettre les deux à 0.
Rubber right front: Hard
Rubber right rear: Medium
Rubber left front: Soft
Rubbler left rear: Soft
Cambers right front: -.50
Cambers right rear: +.25
Cambers left front: +.25
Cambers left rear: +.1
Pressure: tous à 25
Shocks: tous vers le bas.
Stabilisateur: tous vers le bas.
Pour le boost: "9"
Roulez à 235Mph!
(Christophe CORNILLON)

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

GAMEBOY+1JEU	590
GAMELIGHT	145
KLEANING KIT	195
LIGHT BOY	275
SAC TRANSPORT	99
SACOCHE CEINTURE	195



ALLEYWAY	215
AMAZING SPIDERMAN	195
AMAZING PENGUIN	165
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BUBBLE BUBBLE	275
BUGS BUNNY CASTLE	275
BURAI FIGHTER	175
CASTLEVANIA	245
CHESSMASTER	215
CURTIS STRANGE GOLF	285
CYCLES GRAND PRIX	285
DAYS OF THUNDER	285
DICK TRACY	295
DOUBLE DRAGON	285
DR MARIO	215
DRAGON'S LAIR	275
DUCK TALES	245
F1 RACE	295
GARGOYLE'S QUEST	195
GAUNTLET 2	245
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GREMLINS 2	245
HUNT FOR RED OCTOBER	295
HYPER LODE RUNNER	215
IN YOUR FACE	245
KUNG FU MASTER	275
MALIBU BEACH VOLLEY	225
MERCENARY FORCE	275
MICKEY DANGER. CHASE	245
MOTOR CROSS MANIACS	215
NEMESIS	245
NORTHERN KEN	175
OPERATION C	245
PACMAN	285
PAPERBOY	245
PUZZLE BOY	109
PUZZLE ROAD	115
RESCUE OF PRINCESS	235
R TYPE	285
ROBOCOP	245
SIMPSONS	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	245
TORTUES NINJA	275
SOCCER MANIA	285
SUPER MARIO LAND	195

ATARI LYNX

LYNX + 4 JEUX + ALIM SECTEUR 990 F

ADAPTATEUR AUTO	110
PARE-SOLEIL	25
SAC TRANSPORT GRAND	145
SAC TRANSPORT PETIT	110
BLUE LIGHTNING	190
CHIP'S CHALLENGE	190
CRYSTAL MINES 2	240
ELECTRO COP	190
GATES OF ZENDOCON	190
GAUNTLET	190
KLAX	240
MS PACMAN	240
PAPERBOY	240
RAMPAGE	240
ROAD BLASTERS	240
ROBO SQUASH	240
RYGAR	240
SHANGAI	240
SLIME WORLD	240
XENOPHOBE	240
ZARLOR MERCENARY	240

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 990 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1449
ABRAHAMS BATTLE TANK	495
AIR BUSTER	475
ALIEN STORM	445
ALIEN SYNDROM	445
BARE KNUCKLE	385
BATMAN	325
BUDOKAN	445
BUSTER DOUGLAS BOXING	395
CYBERBALL	335
DANDO	475
DARIUS 2 (8 MEGA)	295
DICK TRACY	249
D J BOY	155
ELEMENTAL MASTER	375
E SWAT	195
FANTASIA (MICKEY 2)	395
FIRE SHARK	365
FLICKY	395
GAIARES	325
GHOSTBUSTERS	225
GHOULS'N GHOSTS	445
GOLDEN AXE	475
GRANADA	245
GYNOUG	395
HARD DRIVING	435
JAMES POND	445
JO MONTANA US FOOT	435
KAGEKI	495
LEGEND THUNDER STORM	495
MICKEY MOUSE	285
MIDNIGHT RESISTANCE	435
MOONWALKER	365
NEW ZEALAND STORY	395
PGA TOUR GOLF	445
POWERBALL	495
RASTAN SAGA 2	375
SHADOW DANCER	229
SONIC THE HEDGELOG	435
SPACE INVADERS 91	435
STORMLORD	395
STRIDER	445
SUPER BASKETBALL	195
SUPER MONACO GP	395
SUPER VOLLEYBALL	395
THUNDERFORCE 3	375
WONDERBOY 3	295
WRESTLE WAR	385



CONSOLE GAMEGEAR SEGA

990 F

ADVENTURE OF GORUBI	249
CHASE HQ	289
COLUMS	249
DEVILISH	249
G-LOC AIR BATTLE	249
GEAR STAD. BASEBALL	249
JUNCTION	249
MAPPY	249
MICKEY CASTLE ILLUS.	289
PENGO	249
POPE BREAKER	259
SHANGAI	249
SHINOBI	249
SUPER MONACO G.PRIX	249
WONDERBOY	249
WOODY POP	249

SEGA 8 BITS

CONSOLE MASTER SYST.	690
AERIAL ASSAULT	345
ALEX KID SHINOBI WOR	345
ALEX KID 3 (HI TECH)	235
AZTEC ADVENTURE	195
BUSTER DOUGLAS BOXIN	325
DICK TRACY	325
DOUBLE DRAGON	325
GHOSTBUSTERS	265
GOLDEN AXE	325
GOLVELLIUS	265
JOE MONTANA US FOOT	365
KING QUEST	295
MICKEY	325
MOONWALKER	325
PAPERBOY	365
PSYCHO FOX	365
QUARTET	195
R TYPE	345
ROCKY	235
SHANGAI	235
SHINOBI	295
VIGILANTE	325
WONDERBOY 3	295

PC ENGINE GT

+ 1 JEU 2490 F



JOUEZ PARTOUT
A **TOUS LES JEUX CORE GRAPHX**

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 2990 F



BASEBALL STAR	1290
BLUE'S JOURNEY	1390
BURNING FIGHT	1390
CYBER LIP	990
GHOST PILOTS	1390
LEAGUE BOWLING	1390
MAGICIAN LORD	1290
NAM 1975	1290
NINJA COMBAT	1290
PUZZLED	1290
RIDING HERO	1390
SUPER SPY	1390
TOP PLAYER GOLF	1390

Séquence news

7 cours GAMBETTA
LYON

TEL 78 60 33 60

POUR VOS COMMANDES, TELEPHONER AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE

21 place VIARME
NANTES

TEL 40 35 42 42

PC ENGINE CORE GRAPH X

CORE GRAPHX + 1 JEU	999
COREGRAPHX+2MANETTES +ADAPTATEUR 5JOUEURS	1290
JOYPAD NEC	299
AFTERBURNER 2	349
ADVENTURE ISLAND	299
BATMAN	349
BOMBER MAN	299
CADASH	349
CHASE HQ2 - SCI	349
COLUMS	299
DEAD MOON	349
DEVIL CRUSH	299
ETERNAL CITY	349
F1 TRIPLE BATTLE	299
FINAL MATCH TENNIS	299
GOMOLA SPEED	299
HATTERIS	299
HURRICANE	349
JACKY CHAN	299
LEGEND OF TONMA	329
MOTO ROADER 2	349
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	299
OUT RUN	349
OVERHAULED MAN	349
PANG (POMPING WORLD)	299
PARASOL STAR	329
POPULOUS	379
POWER ELEVEN FOOTBAL	329
RASTAN SAGA 2	299
SILENT DEBUGGER	349
THUNDERBLADE	349
TOY SHOP BOYS	299
TRICKY	329
TV SPORT FOOTBALL	349
VIOLENT SOLDIER	349
ZERO QUATRE CHAMPION	349

CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	3990
CD CRAZY CARS RACING	349
CD DOWNLOAD 2	349
CD FINAL ZONE 2	449
CD HELL FIRE	349
CD IT CAME FR DESERT	NC
CD JB MURDER CLUB	399
CD L DIS	349
CD POMPING WORLD	299
CD RED ALERT	499
CD ROAD SPIRITS	379
CD SHERLOCK HOLMES	379

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPHX+ 1 JEU	1990
SG ALDYNES	449
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	449
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399
+ LES JEUX CORE GRAPH X	

JEUX... CRACK AMIGA

ACTION FIGHTER (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'   ACTION FIGHTER( compil FESTIVALIA) (c) Joystick 1991
DATA 1552826,"ACTION FIGHTER",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA Ø2,Ø,bd8ØØ,c4,Ø1,4a,53,Ø,bd8ØØ,14,Ø1,25,1c,*
```

A.P.B. (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' All Points Bulletin (Compil WINNING TEAM)  JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 44346Ø,"A.P.B.",1,"Démérites illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,352ØØ,15Ø,1,4a,52
DATA Ø,36eØØ,1b8,1,4a,52,*
```

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'    ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS (c) Joystick 1991 (compil WINNING TEAM)
DATA 2348359,"Escape from...",3,"les vies illimitées"
DATA "l'énergie illimitée","les bombes illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,c1eØØ,4Ø,1,4a,53,1,Ø,c22ØØ,1Øc,1,4a,91,1,Ø,b9ØØØ,1eØ,1,4a,53,*
```

FRED (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' FRED ( compil les astucieux) (c) Joystick 1991
DATA 16159,"FRED",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,84ØØ,Ø1fa,Ø1,4a,53,*
```

P-47 (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'  P47  ( compil FESTIVALIA) JOYSTICK (C) 1991
DATA 1672,"p47",1,"l'NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ,Ø3ØØ,ØØØe,13,fc,ØØ,4a,ØØ,Ø3,24,bØ,4e,f9,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

PERMIS DE TUER (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' Permis de tuer  (Compil les 4 Mercenaires ); JOYSTICK (C) 1991
DATA 27Ø5Ø1,"permis de tuer",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,4b4ØØ,1,4a,59,*
```

SUPER WONDERBOY (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' SUPER WONDER BOY (Compil les astucieux); JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 1651955,"SUPER WONDER BOY",1,"Energie illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,81aØØ,1aØ,1,4a,59,Ø,86cØØ,Øfc,1,4a,91,Ø,8a8ØØ,17a,2,4e,71,59,4Ø,*
```

SUPER WONDERBOY (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' SUPER WONDER BOY (Compil FESTIVALIA); JOYSTICK (C) 1991
DATA 1655539,"SUPER WONDER BOY",1,"Energie illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,81bØØ,aØ,1,4a,59
DATA      Ø,86bØØ,1fc,1,4a,91
DATA      Ø,8a9ØØ,Øe7a,2,4e,71,59,4Ø,*
```

VIVRE OU LAISSER MOURRIR (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' VIVRE OU LAISSER MOURIR  (Compil les 4 Mercenaires ); JOYSTICK (C) 1991
DATA 27Ø5Ø1,"Vivre ou laisser mourir ",1,"fuel illimité"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,42ØØØ,1,4a,59,*
```

PREHISTORIC TALES (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'PREHISTORIC TALES Trainer par Manu (C) Joystick 1991
DATA 8821,"Prehistoric Tales",1,"Vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØ6ØØ,ØØØØØØ94,ØØØ4,61,ØØ,ØD,D8,4E,B8,2Ø,ØØ
DATA      Ø,ØØØØ12ØØ,ØØØØØØ6F,ØØØC,11,FC,ØØ,4A,26,84,4E,B8,2Ø,ØØ,4E,78,4A,4F
DATA      43,48,45,4E,2Ø,48,49,5Ø,5Ø,45,*
```

BACK TO THE FUTURE II (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'BACK TO THE FUTURE II Trainer par Manu (C) Joystick 1991
DATA 177382,"Back to the Future II",1,"Vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØDCØØ,ØØØØØØ5E,ØØØ1,B9,AØ
DATA      Ø,ØØØØDCØØ,ØØØØØØ93,ØØØ8,6Ø,ØØ,Ø8,6C,4E,71,4E,71,41,F9,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ
DATA      4E,9Ø
DATA      Ø,ØØØØE4ØØ,ØØØØØ1ØØ,ØØØE,43,FC,ØØ,4A,ØØ,Ø1,92,AE,4E,F9,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ
DATA      FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,*
```

RECOVERY (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'RECOVERY (Compil MAXIMUM) Trainer par Manu (c) Joystick 1991
DATA 2988,"Recovery",1,"Vie illimitées"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,11,Ø2,51,3B,36,Ø4,FB,F2,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØA6,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø2,58,22,4D,4E,9Ø
DATA      Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ3ØØ,ØØØA,22,4D,11,FC,ØØ,6Ø,5B,Ø8,4E,9Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

TETRIS (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'TETRIS pour la compil Les Astucieux
DATA 81883,"TETRIS",1,"TRAINERS"
sum:
DATA Ø1,Ø,63CØØ,1Ø2,2,4E,75,53,79,*
```

TWINLORD (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'        TRAINER TWINWORLD (compil les astucieux) ; JOYSTICK (C) 199Ø
' Attention pour ce Trainer ne pas travailler directement sur l'original mais initialiser une disquette et copier
' le secteur n°Ø de l'original sur cette nouvelle disquette et faire les modifications sur cette dernière  ainsi
après les
' opérations, booter sur la copie et lorsque l'écran flash insérer l'original (protection oblige)
' et appuyer sur le bouton de souris !'
DATA 66448,"TWINWORLD",5,"modifications"
DATA "l'énergie illimitée","les balles bleues illimitées","les balles vertes illimitées","les balles rouges
illimitées"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØ4ØØ,ØØØØØØ28,ØØØ6,6Ø,ØØ,1b,d6,4e,71,4e,f9,ØØ,ØØ,5d,2Ø
DATA      Ø,ØØ4ØØ,ØØØØØØ93,ØØØ3,Ø7,fØ,ØØ,ØØ,65,2Ø,Ø,Ø2ØØØ,ØØØØØØØØ,ØØ6c
DATA 46,79,ØØ,DF,F1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,BF,EØ,Ø1,66,ØØ,FF,FØ,41,FA,ØØ,18,4E,71,43,F9,ØØ,Ø7,FØ,ØØ,3Ø,3C
DATA ØØ,4Ø,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,F8,5D,2Ø,2Ø,3C,4E,71,4E,71,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,6A,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,6E,23,CØ
DATA ØØ,ØØ,A7,64,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,EØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,FØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,F4,23,CØ,ØØ,ØØ,D7,AC,23,CØ,ØØ,ØØ
DATA D7,BA,23,CØ,ØØ,ØØ,D7,9E,4E,F8,65,2Ø,44,4f,57,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA
Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,ØØØ1,Ø,Ø2ØØØ,ØØØØØØ32,ØØ24
DATA 23,CØ,ØØ,ØØ,A7,6A,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,6E,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,64,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,EØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,FØ
DATA 23,CØ,ØØ,ØØ,A7,F4,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71
```

SPACE QUEST IV

Solution complète par Philippe CLAMART.

Après la présentation, allez vers l'ouest jusqu'au skimmer.
Ne pas se préoccuper du lapin pour l'instant, mais éviter à tout prix le Zombi qui traîne la jambe en le fuyant.
Ouvrir la boîte à gants prendre le terminal.
Monter d'un écran nord aller au tank prendre bombe puis la reposer.
Aller deux écrans Est, descendre jusqu'au caniveau où le liquide se jette et ramasser la corde.
Remonter un peu et se cacher entre les tours de l'immeuble rouge.
Sélectionner la corde et la poser sur le trottoir.
Attendre le lapin et tirer la corde.
Prendre la pile du lapin et la mettre dans le computer (Où le faire plus tard.).
Monter jusqu'à la grille dans le tournant mettre la main dessus et entrer.

Dans le bureau des égouts:
Aller au bureau prendre la bouteille, soulever le sous main.
Après l'hologramme, aller à gauche vers le sas (Hatch) mettre la main dessus.

Dans la climatisation:
Attendre la gelée verte, descendre en la précédent de peu, tourner au premier croisement et tremper la bouteille dans le liquide. La garder pour plus tard.
Aller tout droit jusqu'à l'échelle et monter.
Assister à l'arrivée du vaisseau et sortir.
Aller un écran Est et mettre la main sur le logement de rentrée du train du vaisseau.

Dans le repaire:
Aller un écran Est et mettre la main sur le vaisseau qui vient d'arriver.
Une fois à l'intérieur, bien relever le dessin des codes se trouvant sur l'écran car ils permettent de revenir au repaire en temps voulu.
Sélectionner 6 fois le premier icône, (par exemple car il n'y a pas de codes précis pour partir la première fois).

Arrivée à Latex Babes of Estros:
Aller vers l'Ouest jusqu'à voir passer l'ombre d'un rapace.
Puis revenir au vaisseau et descendre les marches jusqu'à ce que le rapace emporte Wilco. Se laisser emmener au nid.

Dans le nid:
Attendre la chute du garde et le fouiller pour récupérer un papier de chewing-gum.. L'ouvrir et le garder.
Sortir par le trou à droite du nid.
Laisser arriver les filles et entrer dans le vaisseau.
Laisser se dérouler tous les écrans jusqu'au fauteuil de torture.
Après l'apparition du poisson, mettre la main sur le bouton du laser.
Une fois debout prendre une bouteille d'oxygène et la mettre dans le poisson.
Laisser se dérouler le scénario.

A la galaxie Galerie:
Dès l'entrée ramasser la carte de crédits, (ATM) aller sur le tapis roulant et faire le tour de la galerie pour repérer les magasins.
Aller à Big and Tall se changer.
Aller au monolithe burger pour avoir un job et gagner du fric en faisant des burgers, en faire le plus possible.
Dés le renvoi aller ramasser le cigare qui passe sur le tapis roulant.
Aller au distributeur de fric et essayer une fois, puis retourner au magasin de fringues pour femmes (Staks) et s'habiller en femme après discussion avec la vendeuse.
Retourner au distributeur et vider le compte (2001 Bucks)
(Faites une petite sauvegarde)
Aller au magasin Radio Shock et acheter la prise de la troisième ligne et première colonne (elle ressemble à un cinq de domino).
Retourner se changer en homme chez Staks.
Aller chez Software et acheter le Hint book de SQ4. (Si...Si...)
Aller au magasin d'arcade et si ça vous plaît jouer à Astro-chicken mais ça n'est pas obligatoire, le but est de faire tomber des oeufs sur les personnages de ramasser des épis pour avoir des oeufs, afin d'avoir le maximum de points.
Aller au fond du magasin et attendre l'arrivée du time pod de la police.
Dès son arrivée s'enfuir de l'arcade par le côté droit et aller directement au skate O Rama.
Aller deux écrans Est en évitant les tirs de laser, et monter en écran vers le dôme. Continuer à éviter les tirs laser en tournoyant, et attendre le départ de la police.
Dès le départ sortir par la droite du Skate O Rama et passer devant software et revenir à Arcade.
Entrer dans le vaisseau en mettant la main dessus.

Dans le vaisseau:
1°) Noter le code inscrit soigneusement car cela peut servir si Wilco doit revenir à la galerie.
2°) Cliquer sur le hint book avec la main et utiliser le Reveal O Matic sur les pastilles noires.
Vous devez trouver la première partie du code à insérer.
Prenez le papier chewing-gum et insérez le code à la suite du premier dans l'appareil. Vous partez dans SQ1 à Ulence Flats. (Si...Si...)
A Ulence Flats (Versez une larme d'émotion,..Je blague..).
Aller au bar et faites vous virer par les malpropres.
A l'extérieur mettez la main sur leur skimmer ils vont tomber par terre (Vous connaissez Police Quest 1? Ça vous rappelle quelque chose?).
Vous vous enfuyez, et allez vous cacher derrière la baraque à Tiny.
Attendez le passage des primates et revenez en faisant attention au bar.
Là prenez les allumettes.
Sortez en passant pas la droite et en rasant les murs.

Dans le Time Pod:
Insérer le code que vous avez noté la première fois en montant dans le Time Pod. Il vous ramène au repaire de Vohaul, à Xenon.

Au repaire:
Allez deux écrans à droite devant le sas d'entrée=. Prenez la bouteille et verser le contenu dans la serrure. Mettez la main dessus le sas s'ouvre.
Dans le tunnel. Prenez les allumettes et mettez les sur s'icône du cigare.
Vous allez soufflez sur les anneaux du rayons laser.
Regarder le computer à votre droite.
Entrez les angles suivants: 160 Ent 030 Ent 110 Ent.
Passez le tunnel et vous arrivez sur le 2ème niveau des plates-formes.

Avant que le droïd n'arrive foncez tout droit.
Au coin à droite.
Descendez les escaliers au niveau 1.
Si vous trouvez le temps de branchez le computer à une bornes et prenez le plan des trois niveaux.
Du niveau 1 prenez l'ascenseur dématérialiseur et allez au niveau 3.
Le but de la manoeuvre est d'attirer les droïds au niveau 3 et de retourner au niveau 2 pour aller au computer central. Du niveau 3 revenez à l'élévateur dès que le droïd arrive et descendez au niveau 1.
Puis escalier, niveau 2 passer devant le tunnel d'entrée, aller à gauche et foncez à l'autre tunnel.
Entrez.

Voici l'ordinateur central:
Icône oeil sur le codex.
Le code à entrer est caché dans le Hint Book c'est 6965847669.
Entrez dans l'autre.
Sur l'écran:
1°) Mettez l'icône Droïd aux chiottes (Si...Si...).
2°) Mettez le cerveau aux chiottes.
3°) Mettez LSL4 aux chiottes pour nettoyer le tout.
Sortez de l'écran, le compte à rebours commence.
Allez au troisième niveau à fond de train. Arrivé à la dernière borne, branchez l'ordinateur et regardez Vohaul.
Entrez dans le tunnel.
Dès que le combat commence, à chaque break cliquez sur votre adversaire.
Il va finir par perdre.
Dès qu'il a perdu mettez la main sur l'échelle, vous allez récupérer la disquette.
Insérez la dans le lecteur.
1°) Sélectionner DISK UPLOAD.
2°) Sélectionner BEAM UPLOAD.
3°) Sélectionner BEAM DOWNLOAD.
Appréciez les images...le jeu est fini!
(Philippe CLAMART).

Les mecs soyez sympas, arrêtez de nous envoyer des patches des plans et des je-ne-sais-trop-quoi sur Prince of Persia. On a déjà tout reçu 10.000 fois. Essayez un peu de faire des trucs qui vous demandent plus de 5 minutes de réflexion!!!
Danbiss & Danboss

FIRE & FORGET II

Niveau 1 :
Au lieu de détruire le chef immédiatement, attendez d'avoir un minimum d'essence et de kérosène. Vous marquerez ainsi plus de points.

Niveau 2 :
Le chef lachant des mines sur le sol, décollez ou évitez-les ! Puis utilisez la même tactique que pour le premier.

Niveau 3 :
Surtout ne tirez pas sur les robots qui pivotent autour du chef, sinon vous serez anéantis.

Pour attraper plus facilement le bouclier invisible, décollez lorsque vous détruisez le "FLYING NEST".
Lorsque vous n'avez pas détruit le "FLYING HAMMER" à temps, décollez légèrement, placez-vous en dessous de lui, puis lancez un missile.
(Fabrice ECOIFFIER)

DOUBLE DRAGON II

Pour démarrer le jeu, mettez le disque 2 (EGA) dans le lecteur et tapez "TANDY". Puis, choisissez "CLAVIER" ou "JOYSTICK" et quand vous commencerez à jouer, vous constaterez que tous les ennemis sont identiques, même les monstres de fin et le jeu en sera grandement facilité.
(Thomas PESQUET)

GAME OVER II

Pendant toute la zone 1, restez en haut à gauche de l'écran et vous sortirez avec toutes vos vies.

XENON II

Ne prenez pas l'arme "ADVICE", elle ne sert à rien. Le "REAR-SHOOT" et le "SIDE-SHOOT" ne sont pas compatibles. C'est à dire que lorsque vous êtes dans un magasin d'armes et que vous prenez un "REAR SHOOT" puis un "SIDE SHOOT", vous n'aurez qu'une de ces armes durant la partie et cela jusqu'à la prochaine étape. C'est la même chose pour le "CANON" et le "LASER" aux étapes suivantes ainsi que pour "MINES" et "REAR SHOOT". Pour le troisième niveau, il faut que vous ayez au moins un "LASER", un "REAR SHOOT" et un "DOUBLE SHOOT". Ainsi vous avez toutes les chances de passer aux niveaux suivants.
(Florent GACHIGNARD)

COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles NEWS

N° 12

SEGA-GAMEGEAR
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
UPER FAMICOM



LES PREVIEWS SUR MEGADRIVE
STREETS OF FIRE
FANTASY STAR III
WRESTLE WAR

29 TESTS

ADVENTURE ISLAND • BUBBLE BOBBLE • CASTLE OF ILLUSION • CYRAID • DAYS OF THUNDER • DEVILISH • DRAGON NINJA • DYNAMITE DUKE • ETERNAL CITY • GAUNTLET II • GG SHINOBI • GOLDEN AXE WARRIOR • GREMLINS II • IRON SWORD • KA.GE.KI. • MARU'S MISSION • NABUNAGA'S AMBITION • PAC MANIA • POWER MISSION • RACING SOUL • ROLAND CURSE • SHIKINJO • SHUBIBIN MAN II • SKWEEK • SUPER GOLF • THE GAME OF HARMONY • WADNER • WORLD CUP SOCCER

NEWS : QUE SOIT AVEC V

consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY



Alain Huyghues-Laçour



J'm Destroy

EDITO

Ahhhh les enfoirés, ahhhh les saligauds de luxe, ahhh les crapauds à deux francs vingt, ils m'ont tout piqué, tout volé, tout dérobé. Je n'ai plus rien. C'est dingue ça même chez soi, on n'est plus tranquille. Ma porte d'entrée en forme de console dont j'étais si fier et qui m'avait coûté la peau des fesses, éclatée. Ma collection privée de consoles et de softs envolée. Ils on même poussé le vice juqu'à s'emparrer de modèles rarissismes comme ma Colecovision (modèle américain) ou comme mon Family Computer (version japonaise) qui dans une dizaine d'années auraient pu se marchander à prix d'or dans une vente à Drouot. Ahhh les rats, j'ai plus rien du tout j'ai été braqué chez moi et je n'ai plus rien. Horrible.... Vous pensez peut être que je vous raconte des cracks? Eh bien, pas du tout c'est vrai de vrai aussi vrai que je m'appelle Destroy. Ahhh rien que quand j'y repense ça me prend là (vous voyez?). Ouais je sais je suis pas le seul à s'être fait cambriolé, mais lorsque ça vous arrive, vous êtes pas vraiment jouasse et l'envie de vengeance vous gagne (tiens, où est ELBAZ?). Bref, remontons la pente, passons outre mes états d'âme qui ne vous concernent en rien et causons de ce numéro 12 de Consoles News. Après Mickey Mouse et Megaman, ce mois-ci c'est Duck Tales sur Nintendo que Seb à passé à la Moulinex (c'était facile), réjouissez-vous il vous explique tout. Ce mois-ci encore, vous allez vous régaler avec les news, et les previews encore plus nombreuses qu'avant. Jetez donc un coup d'oeil sur Streets Of Rage c'est tout simplement écoeurant. Et puis comme si cela ne suffisait pas, on est même en train de vous concocter le premier numéro hors série de Consoles News, extra giga! Normal, CONSOLES NEWS a UN AN!!! Allez bonne lectaine et à la prochure...

Sayonara
victime: J'm Destroy



Task Force Harrier



Valis

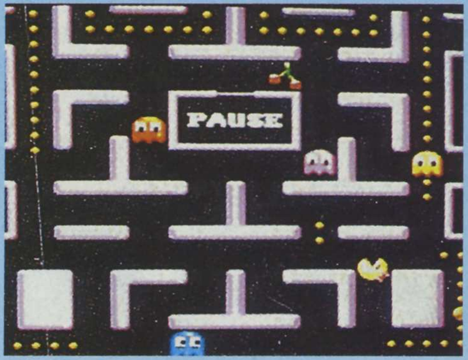


Space Gomola

Une fois de plus, nous revoilà pour assouvir votre soif de nouveautés. Portables ou non, les consoles font de plus en plus parler d'elles. Tout le monde s'accorde à dire que leur avenir est plus rose que jamais et que leur expansion n'est pas qu'une simple mode, qu'un simple fait de société comme dans le début des années 80, lorsque des consoles comme la VCS d'Atari, la Colecovision ou l'Intellivision de Mattel n'étaient encore que les seules disponibles. Aujourd'hui, on en est sûr, les consoles et leur dérivés (CD-Rom, CD-I, etc...) représentent l'avenir du jeu vidéo, et les news sont là pour le démontrer.

LE JEU
OUS


Saint Sword



Miss Pac Man

MEGADRIVE

Malgré un certain ralentissement au cours du mois de mai, la production sur Megadrive est loin d'être terminée, j'en veux pour preuve la qualité et le nombre des jeux à venir sur cette machine. On commence avec: **Marvle Land**. Entièrement réalisé sur une cartouche de huit mégas, Marvle Land de Namcot est un jeu de plateforme qui aimerait bien damner le pion à Sonic The Hedgehog, dont la sortie est prévue à peu près durant la même période, fin juin/début mai, je vous le rappelle. Composé d'une dizaine de niveaux comportant trois ou quatre scènes chacun, ce jeu de Namcot utilise des graphismes largement inspirés de dessins animés. Parfaitement réalisé donc, il reste cependant à voir si Marvle Land sera aussi original que Sonic.

Task Force Harrier de Treco est un jeu de tir à scrolling vertical qui vous mettra dans la peau d'un pilote d'hélicoptère. Reprenant plus ou moins le thème de Tiger Heli, Task Force Harrier est un jeu qui devrait cependant être plus réussi que ce dernier. Doté d'une excellente bande sonore, ce Shoot'Em Up a la particularité d'offrir un très grand nombre d'options, ce qui n'est pas pour déplaire à tous les amateurs du genre. Et dieu sait combien ils sont nombreux, moi le premier.

Space Gomola est à nouveau un jeu de tir, mais qui se déroule cette fois-ci dans le sens horizontal. Parmi les originalités de ce titre on notera un excellent scrolling différentiel qui permet d'assurer une certaine profondeur graphique et des vaisseaux de forme assez inhabituelle pour un jeu de ce style. Prévu pour le courant du mois d'août, ce qui n'est tout de même pas tout proche, Space Gomola est programmé sur une cartouche de huit mégas. Un jeu qu'il faudra suivre d'assez près.

Alors que la Megadive est déjà pourvue du troisième chapitre de la série des **Valis**, personne sauf les possesseurs de MSX ne connaissait les premières aventures de la belle Yoko. Grâce à cette réalisation, là encore programmée sur un total de huit mégas, tous les amateurs de la Megadrive vont pouvoir également en profiter. Animé par un scrolling multidirectionnel, Valis (également connu sous le nom de Phantasm Soldier) est un jeu de plateforme dans lequel vous posséderez deux types d'armes destinés à l'attaque ou à la défense. Graphiquement peut-être moins attractif que les réalisations actuelles sur cette bécane, Valis devrait être disponible vers le mois de septembre.

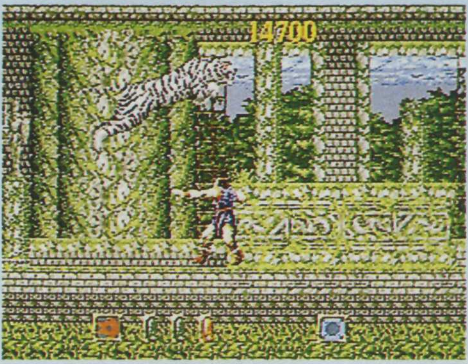
Dans **Saint Sword** de Taito, vous dirigez un guerrier baraqué et musclé comme Schwarzy qui devra se débarrasser de la vingtaine d'ennemis qui viendront lui prendre la tête pour l'empêcher d'accomplir sa quête. Dans ce Beat'Em Up vous aurez la possibilité de vous transformer en quatre types de personnages ou d'animaux mythiques tel que le centaure. Comportant une demi-douzaine de niveaux, Saint Sword est un jeu qu'il ne faudra surtout pas perdre de vue lors de sa sortie prévue au Japon pour le 28 juin. En France, environ une semaine plus tard.

Issu des bornes d'arcade, **Megatracks** est une course de Quad (une moto à trois roues) réalisée par Namco. Comportant quatorze circuits inédits, Megatracks est un est l'un des



Megatracks

rares jeux sur Megadrive qui peut se jouer à deux simultanément, chacun se dirigeant dans son propre écran. Représenté de la même façon que Fastest One (dont nous vous avions parlé dans le précédent numéro de Consoles News), Megatracks devrait être disponible en France dans le courant du mois d'août, si tout se passe bien.

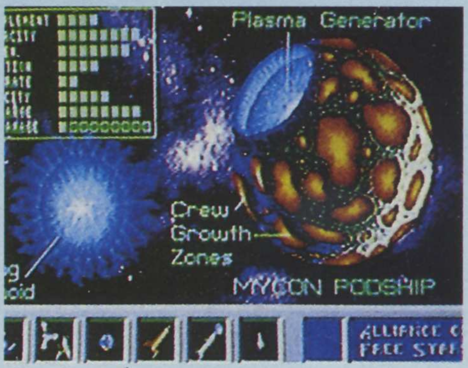


Jewel Master

Jewel Master est une nouvelle fois un Beat'Em Up inédit. Ce jeu dans lequel vous devrez affronter une trentaine de monstres et d'animaux sauvages est graphiquement superbement réalisé. Bien évidemment et comme tout jeu de ce style qui se respecte, Jewel Master offrira au joueur de spectaculaires monstres de fin de niveau. Malheureusement, à l'heure où ces quelques lignes sont écrites, aucune date de sortie ne nous a été communiquée. Restez donc à l'écoute, pour en savoir un peu plus sur ce jeu d'arcade qui promet énormément.

Ms Pac Man est la version réactualisée du bon vieux Pac Man. Cette fois-ci, vous devrez évoluer dans une centaine de labyrinthes de taille plus importante que dans la version précédente. Doté d'une option "boost" vous permettant de speeder deux fois plus vite, Mr Pac Man de Tengen ravira tous les nostalgiques de ce jeu. Et dieu sait combien ils sont nombreux! La sortie aux USA est prévue vers la fin de l'été.

Avec **Star Control,** Accolade réalise là le jeu le plus important (en taille mémoire) de la logithèque de la Megadrive, pas moins de 12 Mégas pour la cartouche, un véritable record. Nous sommes au 27ème siècle, la galaxie est menacée par sept races différentes d'Aliens. Vous devrez en vous joignant avec quelques



Star Control

autres combattants à la ligue stellaire, défendre la galaxie. Graphiquement exemplaire, Star Control utilise également un nombre énorme de sons et musiques digitalisés. Comportant quinze scénario différent, Star Control est un jeu d'Action/stratégie qu'il ne faudra pas manquer.

Prévue pour le 14 juin au Japon, **Arcus Odyssey** est un jeu de rôle/action/aventure dans lequel vous dirigez un combattant dans un univers représenté en



Arcus Odyssey

pseudo trois dimensions qui scrolle dans toutes les directions. Pouvant se jouer à deux simultanément, cette Arcus Odyssey comporte malheureusement peut-être un petit peu trop de Japonais pour qu'il soit accessible par une majorité d'entre vous. Nous attendrons donc la version américaine qui devrait elle voir le jour dans le courant du mois de juillet.

Dinoland est également un jeu dont on vous avait déjà parlé dans un précédent numéro de Consoles News. Mais comme nous avons reçu de nouvelles photos, nous avons décidé de vous les faire partager. Oui, je sais, on est vraiment trop sympa avec vous. Mais que



Dinoland



Alisa Dragoon

voulez-vous, ne dit-on pas: "Quand on aime, on ne compte pas!". Sortie prévue au Japon dans le courant du mois de juin et juillet pour les USA.

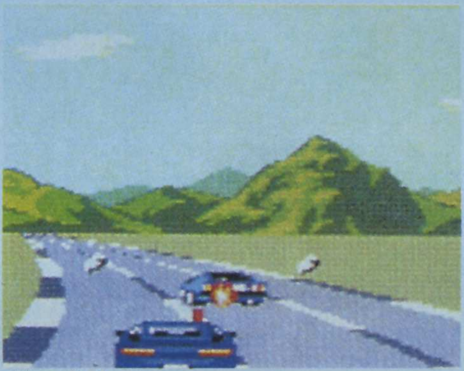
Alisa Dragoon est également un jeu dont on vous avait déjà parlé. Ce Beat'Em Up aux graphismes exceptionnels, dans lequel vous dirigez une jeune et charmante guerrière, est d'une qualité encore rarement atteinte même par la Megadrive.

Jetez donc un coup d'œil, cela vaut vraiment le coup. Hein, vous avez vu, c'est pas mal, non? On est donc d'accord.

GAME GEAR

Alors que cette console devrait voir le jour officiellement en France dans le courant du mois de juin, donc pas plus tard que maintenant, une quinzaine de titres sont en import parallèle déjà disponibles. D'une qualité sans cesse croissante, allez donc faire un petit tour du côté des tests et vous verrez à quoi je veux faire allusion, la Gamegear devrait rapidement sortir de l'anomymat des seuls initiés, cette console étant à mon sens la meilleure des portables à l'heure actuelle.

Je suppose qu'il n'est plus vraiment nécessaire de vous présenter **Chase H.Q**, ce jeu étant présent sur pratiquement tous les formats (de la PC Engine à la Master System en



Chase H.Q

passant par la Gameboy). Vous êtes un flic au volant d'une voiture puissante, parti à la poursuite de gangsters sur une autoroute. Pour les arrêter, le seul moyen est de leur rentrer dedans pour endommager leur véhicule. Utilisant toutes les capacités de la Gamegear, Chase H.Q devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.

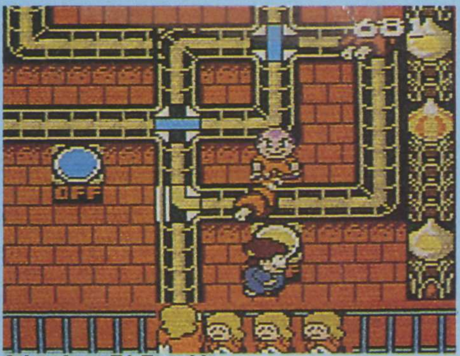
Shining And The Darkness est un jeu de rôle issu de la Megadrive. Graphiquement fort bien réalisé, cette aventure se déroulant un peu



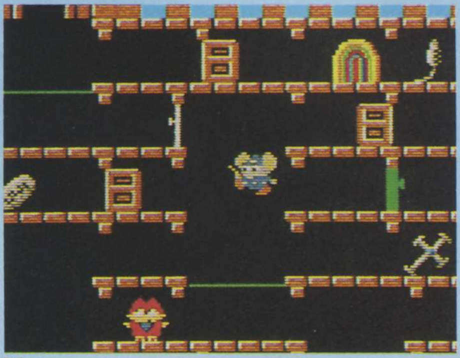
Shining And The Darkness

à la façon de Dungeon Master, c'est-à-dire que vous vous déplacez dans des couloirs représentés en trois dimensions, est malheureusement entièrement en langue nipponne. Aucune importation rapide et parallèle ne pourra être envisagée par les boutiques spécialisées dans ce domaine.

Ryukyu est un jeu que vous devriez



Adventure Of Gorubi



Mappy

connaître puisque déjà testé sur PC Engine dans nos colonnes. Ce jeu de réflexion dans lequel vous devez former des paires, des doubles paires, des brelans et autres quintes à l'aide de cartes à jouer mettra vos méninges à rude épreuve. Très relaxant entre une partie de Mickey Mouse ou de GG Shinobi. Sortie annoncée au Japon pour le 31 mai.

Adventure Of Gorubi est un jeu assez difficilement classifiable, entre le jeu de réflexion et le jeu de plateforme, ce jeu mettant en scène des petits personnages hyper-sympathiques vous entraînera dans les méandres des puzzles les plus complexes. Un jeu qu'il faudra voir d'une façon plus approfondie pour s'en faire une opinion fiable. Disponible au Japon dès le 21 juin, de cette année, évidemment!

Dans **Mappy** vous êtes dans la peau d'une petite souris qui pour retrouver sa route devra surmonter pas mal de pièges et éviter un grand nombre d'ennemis. Ce jeu de plateforme nécessitant à la fois réflexes et réflexion sera en vente en France aux alentours de la fin du mois de mai, sa sortie au Japon étant prévue pour le 24 mai.

Halley Wars est le tout premier jeu de tir à scrolling vertical que l'on devrait voir sur la Megadrive. Comportant une dizaine de niveaux, ce Shoot'Em Up comporte pour la Gamegear quelques caractéristiques qui ne devraient pas laisser ce jeu sur la touche. Ainsi, outre le fait que vous pourrez récolter des armes spectaculaires et inédites sur cette console, vous devrez également faire attention aux monstres de fin gigantesques. Un jeu de tir qui promet et qui sera disponible vers la fin du mois de juin, le 21 pour être précis (du moins au pays de l'électronique-roi (ou reine)).

PC ENGINE

Devant la très grande variété de titres présentés sur Megadrive, certains pourraient croire que la PC Engine (son concurrent direct) et ses développeurs allaient quelque peu calmer leur production. Eh bien pas du tout, car outre tous les titres présentés le mois dernier et qui ne sont toujours pas disponibles comme Power Eleven (la simulation de football d'Hudson) ou PC Kid II, une dizaine d'autres nouveautés sont présentées pour les deux mois à venir. Et c'est tant mieux!



Magical Chase

Magical Chase est un jeu de tir à scrolling horizontal sur plusieurs plans. Demandant de la part du joueur une très grande maîtrise au niveau du joystick, l'action étant rapide, ce Shoot'Em Up présente des graphismes assez étranges et peu usités pour un jeu de ce type. Comportant une demi-douzaine de niveaux tous conclus par un monstre de fin, maintenant bien traditionnel, Magical Chase devrait être disponible dans le courant du mois d'août. Vous allez à la plage? Moi, j'ai plus envie!

Enfin, sera-t'on tenté de dire. C'est vrai que depuis Neutopia les bons jeux d'action/aventure se font rares. Alors voilà, **Neutopia II** est en cours de développement. Réalisé par la même équipe de programmation, Neutopia II continue la tradition. Fouillez partout, cherchez



Neutopia II

les objets qui vous manquent, faites attention aux monstres divers qui vous sauteront dessus, et surtout, surtout, trouvez les dizaines de passages secrets qui vous conduiront vers la victoire. Un jeu dément qui devrait assurer un max lors de sa sortie dans le courant du mois d'août.

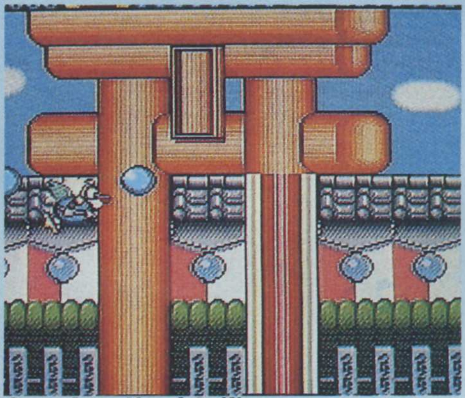
Dire que la PC Engine est passée maîtresse en matière de Shoot'Em Up serait un euphémisme tant cette console est maintenant réputée dans ce domaine. Avec **Coryon**, un de



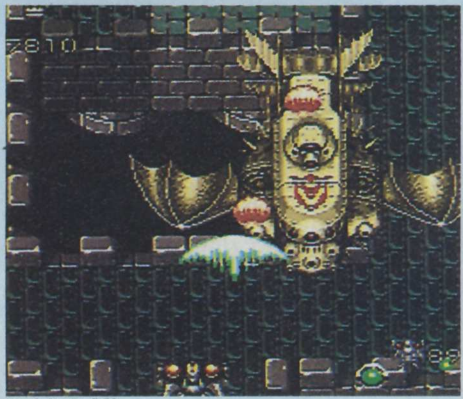
Coryon

plus, vous dirigez un petit dinosaure se déplaçant dans un univers scrollant horizontalement qui aura fort à faire avec des tas de monstres bizarroïdes tout droit sortis de la préhistoire qui se dresseront sur sa route. D'un graphisme assez enfantin, Coryon de Naxat Soft devrait cependant être un jeu assez maniable qui satisfera certainement bien des amateurs du genre.

Si **Super Long Nosed Goblin** semble être un jeu de tir traditionnel, en fait il n'en est rien. Les graphismes, l'animation sont pour ce genre de jeux tout à fait peu ordinaires. Alors que l'action se déroule sur une dizaine de niveaux, il est apparemment possible de jouer à deux simultanément. Se déroulant suivant un scrolling multi-directionnel, Super Long Nosed Goblin est signé Taito. Sotie annoncée dans le



Super Long Nosed Goblin



Spirit Soldier

courant du mois d'août.

Attention, une minute de recueillement à l'annonce du titre qui va suivre... La minute est passée... Oui, bon, très bien. Ouvrez bien vos oreilles, écarquillez bien vos yeux car le prochain titre c'est du béton. Il s'agit de **Spirit Soldier**. Inconnu de tous, ce jeu de tir à scrolling vertical devrait cependant faire un véritable carton au vu de la préversion. Graphiquement superbe, Spirit Soldier est un Shoot'Em Up qui peut se jouer à deux. Aussi brillant que Gunhed, avec des tonnes de trucs qui bougent partout à travers l'écran, Spirit Soldier est annoncé au Japon pour le 19 juillet. Juste une chose, ce jeu ne sera disponible qu'en CD Rom. Sortez vos porte-monnaie, je vous assure que cela en vaudra la peine. Probablement le Shoot'Em Up vertical de l'année, mais là je m'avance peut-être un peu trop, nous ne sommes encore qu'en juin!

Spash Lake sur CD Rom est un jeu de réflexion/action, dans lequel vous dirigerez une espèce de canard des temps modernes. D'un contenu assez difficilement cernable, Spash Laker devrait selon toute vraisemblance être disponible au Japon le 30 juin, une semaine environ après en France.

En ce qui concerne **Power League Baseball IV**, pas de gros problèmes pour savoir à quoi on a à faire, puisque la partie précédente de cette simulation de baseball est l'une des plus brillantes qui soit sur PC Engine. Entièrement réalisé par une équipe de Hudson Soft (les concepteurs de la console, si je peux me permettre), ce jeu est une fois de plus tout à fait excitant. La seule petite contrariété que l'on pourra rencontrer si l'on aime ce sport réside dans le fait que la langue utilisée est encore une fois de plus le Japonais. Moins facile d'approche donc, Power League Baseball IV de-

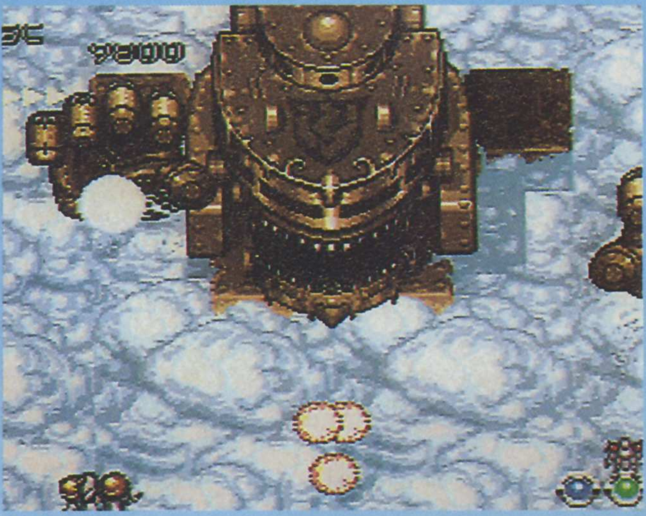


Spash Lake

vrait cependant ravir tous les amateurs de ce sport number one au Japon et aux States.

Inutile je suppose de vous présenter **Valis IV**, puisque vous avez déjà vécu les premières aventures de Yoko, toujours en CD Rom. Ce jeu d'arcade, dans lequel vous dirigez une jeune femme pleine de verve, munie d'une épée magique et qui devra aller une nouvelle fois sauver ses sœurs des griffes des méchants. Graphiquement aussi fantastique que Valis III, Valis IV est prévue pour le mois d'août.

Tricky Kick est un nouveau jeu de réflexion pour la console de NEC. Malheureusement très peu d'informations nous sont parvenues sur le contenu de ce jeu. Plus d'explications dans un prochain


Spirit Soldier

numéro de Consoles News. Sortie prévue pour le 28 juin, un test complet vous sera donc prodigué pour le numéro de septembre. Septembre? Eh oui, septembre, nous aussi on prend des vacances, vous n'êtes pas les seuls sur terre, faut pas croire!

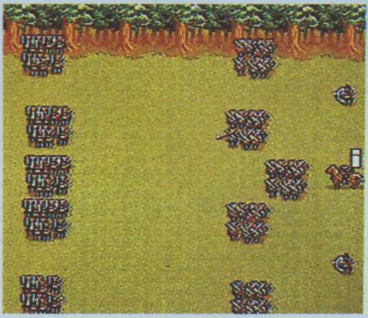
Hurricane, vous connaissez? C'est un petit jeu de tir à scrolling vertical dans lequel vous dirigez un avion aux prises avec une multitude d'ennemis (chars d'assaut, tourelles de sécurité, hélicoptères, etc...). NEC Avenue vous propose le second volet de cette aventure guerrière avec **Super Hurricane**. Disponible uniquement en CD Rom, ce Shoot'Em Up barbare vous en fera voir des vertes et des pas mûres, d'autant que la musique risque fort de vous arracher les tympans. Bonjour la soirée en perspective devant l'écran de votre console!

Metal Stocker prévu pour le 15 juillet au Japon est un jeu de tir à scrolling multi-directionnel dans lequel vous dirigez un vaisseau spatial, dans une petite vingtaine de mondes différents. Reprenant à peu près le même thème que Granada X sur Megadrive, ce jeu d'action pur et dur vous mettra dans des situations périlleuses surtout lorsque vous devrez vous faufiler entre la trentaine de tirs ennemis présents simultanément à l'écran. Un jeu qui sort un petit peu des chemins battus du Shoot'Em Up traditionnel de cette machine.

Monbit est un jeu de rôle se déroulant dans un monde où la magie et les superstitions en tous genres sont légion. Dirigeant une petite fille qui devra lutter contre des monstres à en décourager même les plus téméraires d'entre vous, Monbit risque cependant de ne pas vraiment voir le jour en France, tous les textes de cette aventure épiques étant en Japonais (et un de plus!). Sortie annoncée au Japon pour le 30 août. On a encore le temps de voir venir!


Monbit

F1 Circus'91 est comme son nom l'indique la deuxième partie de F1 Circus tout court. Se déroulant exactement de la même manière, c'est-à-dire que votre voiture est vue du dessus, un scrolling multi-directionnel permettant de suivre ses diverses évolutions, cette simulation de course de voiture programmée sur deux mégas proposera cependant aux joueurs de nouvelles options et une difficulté accrue. Ce qui promet, le premier volet de ce jeu étant déjà particulièrement difficile. Sortie prévue dans le courant du mois de juillet.


Lord Of The Rising Sun

Racing Spirit de chez Irem est une course de moto pouvant se jouer à deux simultanément. Se déroulant suivant le même procédé que F1 Triple Battle (qui pouvait cependant se jouer à trois simultanément), Racing spirit offrira cependant au joueur de nombreuses possibilités pour améliorer les capacités de sa moto. Ainsi vous pourrez modifier la carrosserie, le moteur, l'aérodynamisme, les pneus, les freins, etc... de votre véhicule. Doté d'une excellente animation, Racing Spirit devrait être disponible au Japon dès le mois de juillet.

Lord Of The Rising Sun est un wargame se déroulant dans le Japon antique. Issu des micro-ordinateurs ludiques où ce jeu avait reçu un vif succès, Lord Of The Rising Sun sera disponible uniquement sur CD Rom. Contrôler des armées entières, envahir des territoires ennemis, déplacer armes et hommes sur des centaines de kilomètres, préparer votre défense en cas d'attaque, tel sera votre lot dans ce wargame. Graphiquement très quelconque, Lord Of The Rising Sun éclatera au niveau sonore, certains effets étant parfaitement rendus.


Racing Spirit


F1 Circus'91

NEO GEO

Depuis maintenant trois mois aucune nouveauté ne pointait le bout de ses octets sur cette fabuleuse console (machine d'arcade?) qu'est la Neo Geo. Enfin, c'est maintenant chose faite, une date de sortie officielle, le 1er juillet, vient d'être fixée par SNK Japon pour la sortie de quatre titres.

King Of Monsters est un jeu de baston de 55 Mégas mettant en scène de gigantesques monstres préhistoriques qui doivent se taper dessus jusqu'à ce que mort s'ensuive. Graphiquement un peu léger pour une machi-


Burning Fight

ne du calibre de la Neo Geo, King Of Monsters est également d'un intérêt tout à fait limité, même si l'on peut y jouer à deux. Par contre et pour y avoir joué sur MVS (la borne Neo Geo), je peux vous dire que la musique est absolument extraordinaire, des paroles digitalisées sur fond de musique d'église, sortes de cantiques hallucinants complètement décalés par rapport au jeu mais fantastiquement gigantesques. Vous avez suivi?

Aso II est un jeu de tir à scrolling vertical de 47 mégas comportant une dizaine de niveaux. Graphiquement époustouflant, Aso II est un Shoot'Em Up bourré d'effets spéciaux qui permettent de dynamiser l'intérêt de ce genre de titre. D'une maniabilité sans faille, Aso II est d'une réalisation parfaite. Enfin un titre sur Neo Geo où on en aura pour son argent, ce qui n'est pas trop tôt!

Burning Fight est la version Neo-Geo de Final Fight déjà converti sur Super Famicom. Ce jeu de baston typique de 54 mégas permet notamment de jouer à deux simultanément, ce qui n'est pas le cas de Final Fight. D'une animation moyenne, Burning Fight devrait tout de même réjouir tous les amateurs d'action qui depuis un certain temps devaient se sentir frustré par le manque de titres sur cette machine.

Enfin, le dernier des quatre titres qui sera disponible le 1er juillet sur Neo-Geo sera **Ghost Pilot.** Déjà testé dans Consoles News sur MVS (les deux versions étant identiques, n'en déplaisent à certains), Ghost Pilot est un Shoot'Em Up à scrolling vertical de 55 mégas que l'on préférera sans aucun doute posséder en location, ce titre étant d'une qualité bien inférieure à celle de son concurrent immédiat, Aso II, qui au risque de me répéter, est fabuleux.

SUPER FAMICOM


Arthur's Quest

Beaucoup d'espoirs ont été mis sur la Super Famicom depuis sa sortie au Japon. Et depuis lors, reconnaissons-le, cette console n'a pas encore tenu toutes ces promesses. Big Run est nul, Ultraman n'est pas bien meilleur, Hole In One n'est pas bon, SD Great Battle est une daube. Bref, sur la quinzaine de titres actuellement disponibles, seuls quelques uns (F-Zero, Super Mario World, Actraiser, Final Fight) sont vraiment à la hauteur des espoirs que l'on avait placé dans cette bécane. Mais attention, le maître Nintendo se rebiffe et les prochaines productions risquent fort de porter un coup fatal à tous ses adversaires.

Commençons fort, commençons même très fort avec **Arthur's Quest**. Egalement connu sous le nom de Ghouls'n'Ghosts II, ce jeu d'arcade vous transporte dans la peau d'un preux chevalier répondant au doux patronyme d'Arthur. Comportant une demi-douzaine de niveaux, Arthur's Quest est sur Super Famicom absolument incroyable. Doté de graphismes superbes, ce jeu de Capcom possède entre autres un nombre quasi-incalculable de scrollings différentiels. Un jeu qu'on aimerait déjà tous posséder. Dommage qu'il faille encore deux mois, sa sortie officielle au Japon étant prévue pour fin août/début septembre. Patience, mes frères... Patience...

Dans **Joe & Mac** vous jouez le rôle d'un homme préhistorique borné comme c'est pas possible. Se déroulant suivant un scrolling multi-directionnel différentiel sur plusieurs plans, ce jeu d'arcade vous fera découvrir de nombreux mondes imaginaires. Graphiquement exceptionnel, Joe & Mac est également doté de sprites originaux et amusants. Pouvant se jouer


Joe & Mac

à deux simultanément, ce qui n'est encore que trop rare pour un jeu sur Super Famicom, ce titre de Data East devrait également voir le jour durant le même créneau qu'Arthur's Quest. Un titre de plus qui devrait relever l'image un petit peu ternie de cette console à l'heure actuelle.

Goemon Fight de Konami est un jeu de plateformes dans lequel vous dirigez un petit garçon qui devra lutter contre une trentaine de monstres tous plus affreux les uns que les autres. Alors que le scrolling horizontal permet de découvrir de nouveaux paysages, là encore superbes, Goemon Fight vous séduira par le tracé de ses dessins. Disponible dans le courant du mois d'août au Japon, ce jeu de Konami (qui nous avait très largement déçu avec Gradius III) proposera une option permettant à deux joueurs de s'éclater ensemble. Là encore, il va falloir s'attendre à une réalisation pas piquée des vers.



Goemon fight



Hyper Zone

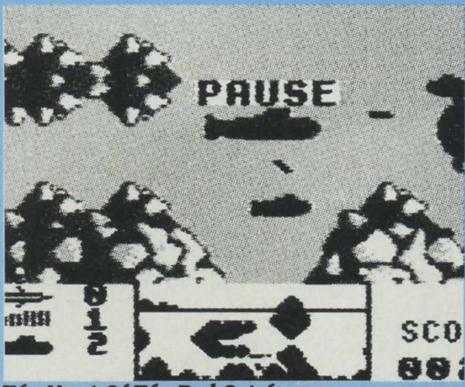
Dimension Force ou Hyper Zone, le titre n'étant pas encore tout à fait déterminé, est un jeu de tir se déroulant un peu à la manière de F-Zero. Mêlant le jeu de précision/réflexe au Shoot'Em Up en trois dimensions, Dimension Zone utilise toutes les techniques de zoom et d'étirement propres à la Super Famicom. Et quand on connaît ses capacités dans ces deux domaines, on est en droit de s'attendre à une superbe réalisation et à un jeu captivant. Wait and see, dirait-on outre-Manche.

Little Mermaid est un jeu tiré d'un conte d'Andersen (aucun jeu de mot!): La Petite Sirène. Malheureusement, c'est tout ce que l'on peut vous révéler sur ce jeu, les informations étant apparemment plus que secrètes. Sortie prévue au pays du soleil levant le 19 juillet. Au moins vous avez déjà la date, c'est déjà pas mal.

Bien connu par tous les passionnés de jeux vidéo, Shanghaï est certainement l'un des jeux de réflexion les plus appréciés. Alors heureux possesseurs de Super Famicom réjouissez-vous, **Super Shanghaï** devrait bientôt (enfin au mois de juillet) pointer le bout de ses tuiles. Dans cette conversion, outre les traditionnelles tuiles représentant des idéogrammes, vous pourrez également jouer avec des drapeaux de diverses nations, des emblèmes guerriers, des fruits, des légumes, bref avec tout un tas de dessins qui permettent aux joueurs de ne pas se casser les yeux sur les détails des idéogrammes parfois un petit peu difficiles à identifier du premier coup d'œil.

GAMEBOY

NFL Football est, comme le titre pouvait le laisser penser, une simulation de football américain. Entièrement visualisée du dessus et animée par un scrolling vertical, cette simulation vous permettra de participer au Super Bowl



The Hunt Of The Red October

et de remporter le titre le plus prestigieux. Comportant 28 équipes aux capacités différentes, NFL Football devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.

Dans **The Hunt Of The Red October** (tiré du film du même nom), vous jouez le rôle du capitaine du sous-marin soviétique, le Red October. Votre mission consiste à sortir des eaux territoriales russes et d'émigrer aux USA sans vous faire abattre. Tout comme NFL Football, The Hunt Of The Red October devrait être disponible pas plus tard que maintenant.

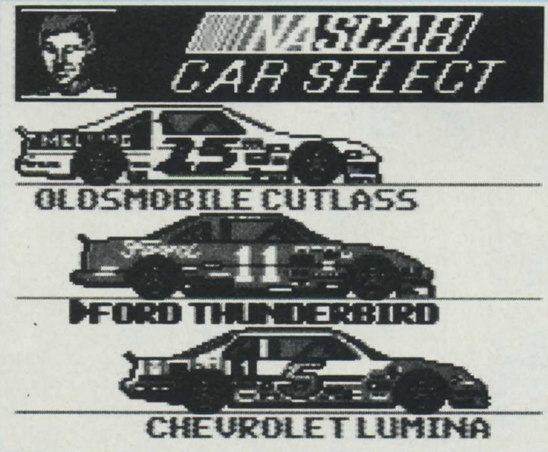
Castelian est un jeu assez étrange. Plus proche du jeu de plateforme que du Beat'Em Up, Castelian ressemble énormément à Nebulus (sur ST et Amiga), vous dirigez une petit cochon qui pour atteindre son but devra monter jusqu'au dernier étage d'une tour en empruntant les passages extérieurs. Mené sur un bon rythme, Castelian est assurément un excellent titre.

En ce qui concerne **Triumph**, nous n'en savons malheureusement pas plus que vous. Aucune information ne nous est parvenue. Vous avez déjà la photo, alors essayez d'imaginer!

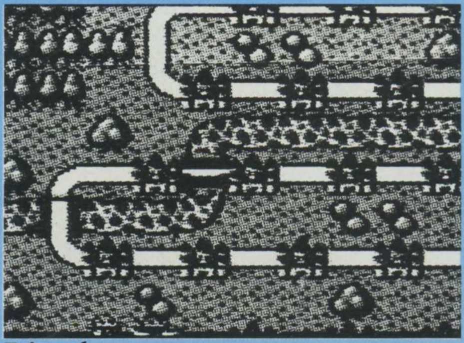
Puzzle Boy II est comme vous l'imaginez la suite de Puzzle Boy. Utilisant les mêmes types de graphismes que la version précédente, ce jeu de réflexion est encore plus prise de tête, les puzzles proposés étant encore plus difficiles et plus inextricables.

Réalisé par Atlus, Puzzle Boy II sera disponible au Japon dans le courant du mois de juillet.

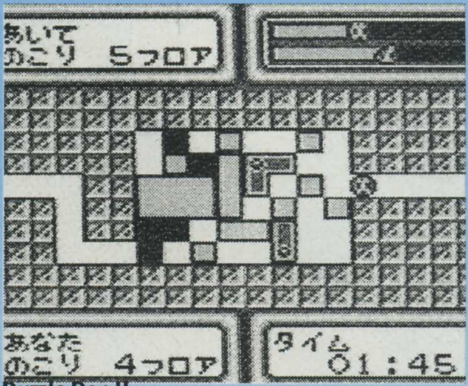
Il faut bien reconnaître que les jeux de tir à scrolling vertical ne sont pas légion sur Gameboy. Alors lorsqu'on en a un on y tient et on le garde. Aero Star est l'un de ces jeux. Doté



Nascar Fast Track



Triumph



Puzzle Boy II

de superbes graphismes, toute l'action de ce Shoot'Em Up se déroule sur une demi-douzaine de niveaux. Comportant de gigantesques monstres de fin, Aero Star devrait parfaitement bien figurer dans le top cinq des jeux Gameboy.

Complètement différent dans son déroulement que Popeye, **Popeye II** est un peu comme Mickey Mouse II, toujours sur Gameboy, un jeu de plateforme dans lequel vous devrez affronter une bonne vingtaine de petites bestioles sauvages qui n'arrêteront pas de vous prendre la tête. Graphiquement tout à fait mignon, Popeye semble bien être à la hauteur des tonnes d'épinards qu'il ingurgite tous les jours.

Nascar Fast Track est une nouvelle course de voiture en trois dimensions. Graphiquement supérieur à F1-Race (la référence en matière de course automobile), Fast Track pourrait bien créer une surprise lors de sa sortie dans le courant du mois de juin.

MASTER SYSTEM

Dans **Ace Of Aces,** on vous chargera de plusieurs types de mission. Aux commandes d'un bombardier, vous devrez détruire la forteresse volante adverse, bombarder un train en marche, etc...

A l'intérieur du cock-pit plusieurs types de vue sont envisageables. Doté d'un excellent graphisme, Ace Of Aces ne devrait plus trop tarder à venir.

Un jeu qui tranche par rapport aux productions habituelles sur cette machine.

Ehhh oui, personne n'y croyait et pourtant, **Bubble Bobble** (testé dans ce numéro sur Gameboy) devrait au cours de l'été apparaître sur la console huit bits de Sega. Deux bronto-


SODIPENG PC ENGINE
SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs
PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 FRs
CORE GRAFX + 1-JEU
999,00 Frs
PC KID 2:
disponible dès
juillet
CD ROM
2990 Frs
CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs
3615 code SODIPENG: TOUTE L'ACTUALITE PC ENGINE!
Vous me reconnaissez?
Mon nom est BONK et je
suis de retour dans PC KID 2
pour de nouvelles aventures.
sodipeng
SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67
Hot Line:(16)99.08.95.72

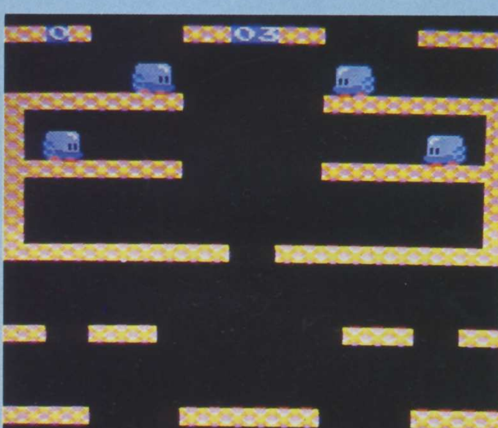
saures sympathiques mènent la vie dure à toute une ribambelle de monstres, qu'ils devront éliminer à grands coups de bulles de savon. Dynamisme et joie de vivre sont au programme dans ce jeu haletant, d'autant plus que l'on peut y jouer à deux.

Tout comme dans Bubble Bobble, **Forgotten Worlds** est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui peut se jouer à deux. Utilisant des techniques de jeux peu usitées pour un jeu de tir, cette production est agrémentée par de superbes graphismes.

Ahhhh, que la vie est belle.



Ace Of Aces



Bubble Bobble

Voilà, maintenant que vous en savez autant que nous sur les prochains titres à venir sur vos consoles chéries, vous pouvez vous sentir soulagé, l'avenir semble tout pixélisé pour nous!

TELEX...

Pit-Fighter, un jeu de combat issu des bornes d'arcade, devrait être développé simultanément sur Megadrive et sur Turbo Grafx-16 (version américaine de la PC Engine). N'utilisant que des graphismes digitalisés, Pit-Fighter devrait sortir vers la fin de l'année.

Sodipeng contre-attaque en baissant les prix publics de la Super Grafx et de la Core Grafx. Désormais et cela à partir du 1er juin, la Super Grafx sera en vente avec une jeu pour 1490 francs et la PC Engine puissance cinq, c'est-à-dire avec deux manettes, un quintupleur et un jeu, sera disponible pour 1290 francs. On pourra également trouver le CD Rom plus la Core Grafx puissance cinq pour 2990 francs. Voilà des nouvelles qui font plaisir à entendre.
Pas vrai?

Des bruits de plus en plus persistants indiquerait que SNK prévoirait un CD Rom pour la Neo Geo. Pardon? Parfaitement, vous avez bien lu, un CD Rom pour la Neo Geo. On se demande vraiment ce que cela pourra bien donner. Je voudrais déjà le voir...

Walt Disney en coopération avec Capcom compte développer Donald Duck sur Megadrive. Si la réalisation est à la hauteur de Mickey Mouse, je signe tout de suite...

NEC en coopération avec Hudson serait sur l'étude d'un nouveau CD Rom pour la PC Engine. La mémoire de l'interface se verrait atteindre les 2 Mégas, au lieu des 64K d'aujourd'hui. De plus cette interface permettrait de lire de véritables vidéos laser. Mais tout ceci est vraiment à prendre avec des pincettes. Apparemment et alors que Phantasy Star III n'est toujours pas disponible sur Megadrive, il semblerait que Phantasy Star IV soit déjà en développement, et sur CD Rom!

Palsoft a été licencié par Sega pour développer Double Dragon II: The Revenge sur Megadrive. Aucune date de commercialisation ne nous a été communiquée.

Terminator II: The Jugement Day est en cours de développement pour la PC Engine.

DISPONIBLE : CA VIENT DE SORTIR SUR LA MEGADRIVE FRANCAISE
Wonderboy III (78 %) testé dans Joy n°14
Crackdown (82 %) testé dans Joy n°14
James Buster Douglas Knock out Boxing (91 %) testé dans Joy n°7 sous le nom de Final Blow
Joe Montana Football (88 %) testé dans Joy n°14

BORDEAUX : 3, Cours Alsace et Lorraine 33000 ☎ 56.44.47.70
DAX : 56, av. Victor Hugo 40100 ☎ 58.74.18.63
NANTES : 6, rue Mazagran 44000 ☎ 40.69.15.92

MICRO VIDEO

PERPIGNAN : 8, av. de Gde Bretagne 66000 ☎ 68.34.24.40
TOURS : 81, rue Michelet 37000 ☎ 47.05.78.50
BRUXELLES: 1, rue Dons 1050 ☎ 02/6489.074
DINANT: 21, pl. Communale 5198 ANHEE ☎ 082/611.451

La puissance d'une chaîne, la compétence d'un spécialiste.

CONSOLES

MEGADRIVE + 3 Jeux + 2 manettes :
1.690 F.
MEGADRIVE + 1 jeu + 2 manettes :
1.290 F.
MEGADRIVE seule* :
850 F.

* Cable vidéo non compris

990 F.
le pack de 4 cartouches au choix parmi ces titres :
ESWAT - DJ BOY - MICKEY MOUSE - STRIDER - SHADOW DANCER - ATOMIC ROBOT KID - TETRIS - LEYNOS - DARWIN 4081 - DANGEROUS SEED - XDR - SWORD OF SODAN - ARROW FLASH - GHOSTBUSTER - HELFIRE - GRANADA X - INSECTOR X - KLAX -HURRICAN - WHIP RUSH - ZOOM - ALTERED BEAST - JUNCTION

MEGADRIVE

Pack GAMEBOY
990 F. les 4 jeux
à choisir parmi les titres suivants :

AMAZING PENGUIN - BUBBLE BOBBLE - BUGS BUNNY - BUBBLE GHOST - CHESSMASTER 2000 - DOCTEUR MARIO - FORTRESS FEAR - GARGOLEYS QUEST - IN YOUR FACE - KUNG FU MASTER - MERCENARY FORCE - NEMESIS - OPERATION C - TENNIS - PAPERBOY - GOLF - CARD GAMES

LYNX + 1 jeu : 990 F.

SUPER FAMICOM
2 jeux pour 1100 F.
à choisir parmi les titres suivants :

ACTRAISER - BOMBUZAL - FINAL FIGHT - HOLE IN ONE - F ZERO - SUPER MARIO 4 -ULTRAMAN - BIG RUN - AUGUSTA - PILOTWINGS - GRADIUS 3 - DARIUS TWIN - 3D GREAT BATTLE - SIM CITY - DRAKEN

SUPER FAMICOM
+ 2 jeux au choix : **3.490 F.**
+ 1 jeu au choix : **2.990 F.**
+ 1 jeu déterminé : **2.690 F.**

Nouveau !
C.D.T.V. COMMODORE
+ 4 Compact disk :
Nous Consulter

NOUVEAU !!!
GAME GEAR
Seule : **950 F.**
+ 1 jeu :
1290 F.

Accessoires divers :
Cable Megadrive 1083S / 1435 = 190 F.
Cable Péritel Megadrive = 149 F.
Manette PRO2 = 125 F.
Manette PRO1 = 250 F.
Manette JEMSTICK = 280 F.
Moniteur pour Megadrive = 1800 F.
Convector pour cartouches Megadrive japon s/ Franc. = 99 F.

DES PRIX FOUS !!!

☐ AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE ☐ GAMEBOY ☐ LYNX
Frais d'envoi : 1 à 3 logiciels = 25F 4 à 9 = 50F 10 = 60F Consoles & Machines = 150F Catalogue jeu = 2 timbres à 2,30 F

NOM : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal :...................... VILLE : ....

Désignation	Qté	Prix Unit.	Total
☐ CHEQUE ☐ MANDAT CARTE		TOTAL :	

MICRO VIDEO
BORDEAUX
et ✍ **CORRESPONDANCE**
3, Cours Alsace et Lorraine
33000 ***BORDEAUX***
☎ **56.44.47.70** ☎ **56.79.34.89**

Bon de commande à retourner à l'adresse ci-dessus.

DU NOUVEAU POUR LA SUPER FAMICOM

Le JB King est la première évolution du Joypad de la Super Famicom. Ce véritable joystick de compétition possède six boutons de tir (normal puisqu'il doit fonctionner sur la 16 bits de Nintendo). Chacun de ces boutons se voit flanqué de six molettes permettant de modifier la fréquence de l'auto-fire. Doté de micro-switches, le JB King risque bien de devenir le joystick des passionnés.

Le second prochain périphérique disponible pour la Super Famicom est la JB Turbo, malheureusement aucune autre information ne nous est parvenue quant à la fonction précise de ce module. Emettez vos opinions, on verra bien qui tombera juste!



JB KING

JB TURBO

Pile ou face

Bandai distribue désormais un bloc de piles rechargeable pour le Game Boy. Vous le connectez sur le secteur pendant une dizaine d'heures et une fois qu'il est chargé vous pouvez l'accrocher à votre ceinture, en le branchant sur la prise adaptateur du Game Boy. Cet appareil fabriqué par Nintendo est fort bien conçu, car il est également possible de l'utiliser comme un simple adaptateur, pour jouer à la maison sans utiliser de piles.



L'ÉVÉNEMENT



EN VENTE PARTOUT A PARTIR DU 18 JUIN

Ce Hors Série n'est pas compris dans l'abonnement Joystick

LYNX : le renouveau !

Alors que depuis plus de deux mois, on n'a pas vu l'ombre d'un soupçon de nouveauté sur la portable couleur d'Atari, alors qu'Atari France nous avait assuré le rythme d'un titre par semaine (on croit rêver!), une trentaine de jeux devraient être disponibles d'ici à la fin de l'année, enfin, si tout se passe bien et si George Bush ne décide pas d'aller une fois de plus bombarder Saddam Hussein.

Ninja Gaiden est le premier jeu de baston à voir le jour sur cette console. Utilisant à merveille les nombreuses capacités techniques de la Lynx, ce Beat'Em Up à scrolling horizontal est un modèle du genre. Graphisme et animation risquent fort d'être à la hauteur de nos espérances passées, la Lynx nous ayant jusqu'à présent quelque peu déçus.

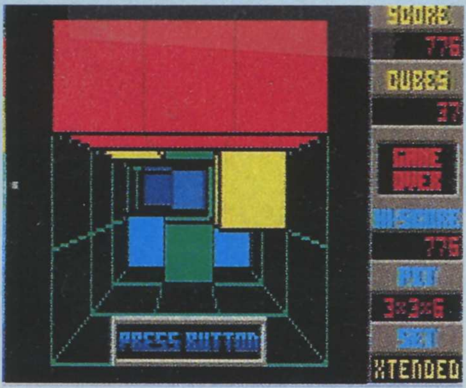


Ninja Gaiden

Tourmament Cyberball est là encore une conversion de jeu d'arcade. Cette simulation de sport futuriste, très largement inspirée du football américain, vous installera aux commandes d'un robot-joueur dernier né des techniques cybernétiques. Pouvant se jouer à deux, l'un contre l'autre, Tourmament Cyberball est un jeu agréable, doté d'un excellent scrolling vertical.

Block Out est comme vous le savez sans doute déjà un jeu dérivé de Tetris. Beaucoup plus complexe, cependant, puisque ce jeu de California Dreams se déroule entièrement en trois dimensions avec rotation et zoom de sprites, que son illustre prédécesseur, Block Out vous garantira de nombreuses heures de jeu à s'en arracher les cheveux de la tête...

Pas besoin de beaucoup d'explications en ce qui concerne le jeu suivant puisqu'il s'agit d'**Hard Drivin'**. Déjà converti sur presque tous les ordinateurs ludiques, cette simulation de course automobile en 3D formes pleines est bien certainement un des jeux les plus attendus sur cette bécane.

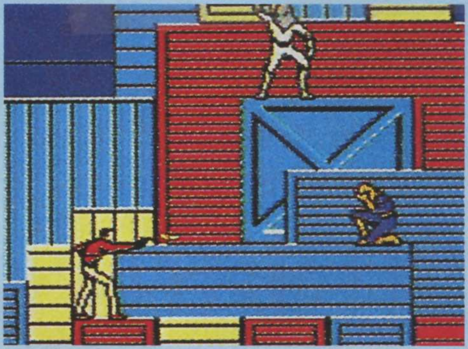


Block Out



Hard Drivin'

Et une de plus. **Rolling Thunder** est là encore une conversion de jeu d'arcade. Dans ce Beat'Em Up à scrolling horizontal, vous jouerez le rôle d'un agent secret qui devra infiltrer une organisation terroriste. Action et bagarre seront au rendez-vous, une certitude.



Rolling Thunder

Chaussez votre paire de patins, canne à la main et lancez-vous sur la glace. **Hockey**, comme son nom l'indique est une simulation de Hockey sur glace. Pouvant se jouer à deux simultanément, cette simulation se déroule selon un scrolling horizontal impeccable. Une grande réalisation, reste à voir si l'action est aussi rapide que le dit.

Attrapez la balle, foncez droit devant, sautez au dessus de vos adversaires, tel sera votre lot quotidien dans **NFL Football**, une simulation de football américain. Quatre joueurs pourront s'affronter en championnat pour l'obtention du titre. Utilisant un zoom sur le terrain et des voix digitalisées pour mettre un peu d'ambiance dans les débats, NFL devrait être disponible au cours du mois de septembre.

Dans **Stun Runner** de Tengen, vous serez aux commandes d'un engin futuriste qui devra se frayer un chemin dans un vaste réseau de tunnels. Eclatez vos adversaires à grands coups de rayons laser, et terminez premier d'un challenge qui en vaut la chandelle. Attention, ce jeu se déroule à 500 km/h.

World Class Soccer est un jeu converti des bornes d'arcade. Utilisant les mêmes techniques de zoom que dans la version originale celle des arcades, World Cup Soccer est un jeu



NFL Football



Stun Runner

qui peut se jouer jusqu'à quatre en même temps. Un véritable régal, si la maniabilité est de mise.

Des monstres ont pris possession de la mer et du ciel. C'est à vous de libérer la terre de cette domination. Pour y parvenir seul, vos mains et vos missiles pourront vous aider. Se déroulant de la même manière que Blue Lightning, **Turbo-Sub** est un jeu qu'il faudra voir dans sa version définitive.

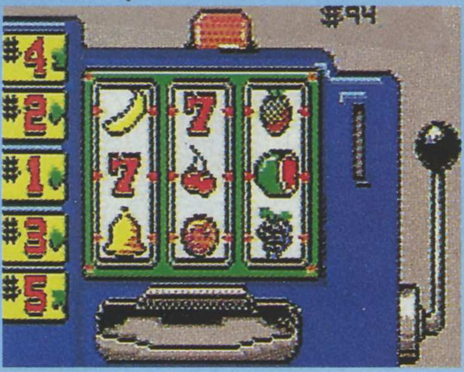
Dans **Vindicators**, vous contrôlez un véritable char d'assaut futuriste dans un univers qui scrolle dans toutes les directions. Réalisé pour un ou deux joueurs, ce jeu est issu d'un jeu d'arcade signé Atari.

Dans **Warbirds**, une simulation de vol d'Atari, six joueurs pourront tester leur aptitude à piloter. Utilisant à merveille toutes les techniques de rotation et de zoom propres à la Lynx, Warbirds devrait être disponible du moins aux Etats-Unis dans le courant du mois de juillet.

Attention, ouvrez grandes vos esgourdes car **Toki** arrive. Ce fabuleux jeu de plateformes, dans lequel vous dirigez un singe cracheur de boulettes parti à la recherche de sa belle vous permettra de découvrir de nombreux paysages. Un jeu captivant du début à la fin.



Toki



Casino

Dans **Casino,** retrouvez la fièvre des parties de Blackjack, de roulette, de craps et de Jackpots. Tentez votre chance, la fortune souriant aux innocents, vous allez peut être devenir riche. Enfin presque...

Pac-Man est de retour dans une nouvelle aventure. Cette fois-ci, au lieu de bouffer les sempiternelles pâte-gommes, vous devrez sauter et courir pour éviter les fantômes lancés à vos trousses. Graphiquement assez enfantin, **PacLand** est un jeu original qui satisfera petits et grands.



Pacland

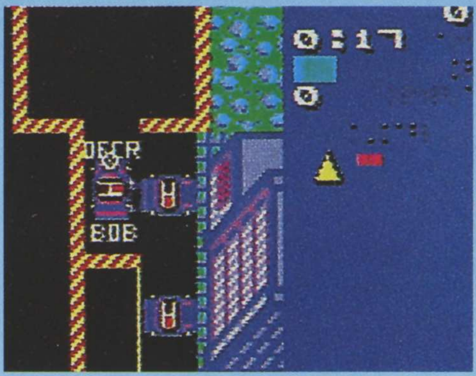
Malheureusement très peu d'informations nous sont parvenues sur **Scrapyard Dog**. Un jeu de plateforme à scrolling horizontal issu de l'Atari 7800, qui n'en est encore que dans sa première phase de développement.



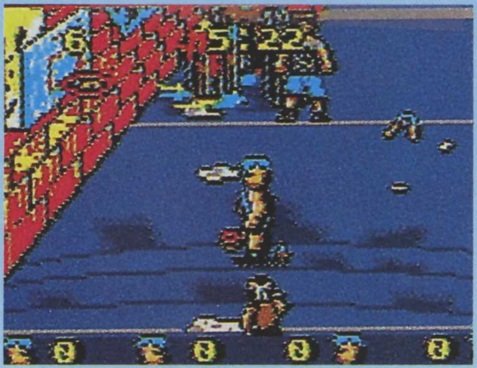
Scrapyard Dog

Perdant beaucoup de définition lors de sa conversion sur Lynx, ce jeu d'Atari étant en arcade en haute résolution, vous transformera en flic de choc, parti à la poursuite de gangsters dans une course effrénée dans les rues d'une ville américaine. Entièrement vu de haut, **A.P.B**. est sur Lynx d'une réalisation impeccable.

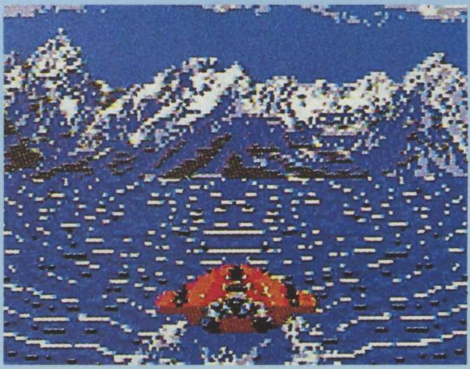
Basketbrawl est une simulation de bas-



A.P.B.



Basketbrawl



Hydra

ket-ball peu orthodoxe. Dans ce jeu pouvant se jouer à plusieurs vous devrez engager votre équipe dans un championnat où les équipes sont formées de punks, de rockers et autres zonards du style. Emotions fortes et baston sont au rendez-vous.

Dans un hors-bord hyper sophistiqué, **Hydra** est une course de folie contre la montre. Tout en allant le plus vite possible, il faudra éviter vagues et tirs ennemis qui fuseront de partout. D'une réalisation assez surprenante, Hydra ne devrait pas être disponible avant novembre.

Dans **720°**, une conversion de jeu d'arcade, vous devrez diriger votre skateboard dans un voisinage hostile se découvrant selon un scrolling multi-directionnel. Essayez d'engranger un maximum de bonus pour augmenter votre vitesse et votre agilité, et parcourez la demi-douzaine de niveaux contenus dans ce jeu d'action.

Robotron, ancêtre parmi les ancêtres des jeux sur consoles devrait également voir le jour sur la Lynx. Graphiquement simplifié au maximum, ce jeu de tir est pourtant doté d'une excellente convivialité ludique.

Xybots est là encore une conversion d'un jeu d'arcade d'Atari. Dans un univers en trois dimensions vous devez déplacer un bonhomme armé d'un laser dans des labyrinthes à en faire frémir le minotaure de jalousie. Achetez de nouvelles armes en récupérant de l'argent trouvé aux détours d'un couloir et sauvez votre peau dans ce jeu d'arcade/aventure pouvant se jouer à deux.



Xybots

Jeu référence en matière de simulation de golf avant la sortie de Links (sur PC), **Leader Board** sera bientôt disponible sur Lynx. Choisissez votre club, vérifiez la force du vent, contrôlez votre swing, pour une simulation absolument géniale. A posséder de toute urgence lors de sa sortie.

Checkered Flag est une course de moto, vous permettant de jouer à six simultanément (bonjour les réunions de famille!). Comportant une option permettant de construire votre propre circuit, Checkered Flag vous apportera de nombreuses surprises.



Checkered Flag

Dans **Viking Child**, vous devrez traverser des paysages enchantés pour secourir la princesse captive. Récupérez armes et munitions pour vaincre plus facilement les ennemis qui vous tombent dessus, tels seront les éléments de ce Beat'Em Up à scrolling horizontal.



Viking Child

PS III Generations of Doom

Devant le peu de RPG (Role Playing Game, ou jeu de rôles si vous préférez) sur Megadrive, il est normal que votre impatience soit grande et que votre bonheur soit immense à l'annonce de l'arrivé de Phantasy Star III dans vos chaumières. Il y a six mois déjà, lorsque le second épisode de cette série est apparu sur le marché, on se l'arrachait pratiquement et les magasins qui en disposaient se sont très rapidement retrouvés en rupture de stock.

Annoncé depuis le CES de Las Vegas comme LE jeu de rôles, Phantasy Star III fait jaser tous les fous d'aventure qui contrairement à ce que l'on pourrait croire sont aussi nombreux sur consoles que sur micros. Mais qu'en est-il exactement?

Vous êtes Orakio, le brave aventurier qui une fois de plus devra ramener la paix dans son beau pays. Et pourtant les choses commencent plutôt mal pour lui. Le village dans lequel est né Orakio est en plein effervescence, les gens s'agitent de partout, les femmes cuisinent, les hommes préparent les festivités et pour cause, aujourd'hui le sauveur de tout un peuple se marie. L'heure est donc à la joie et à l'allégresse, quand soudain, l'imprévisible se produisit. En plein mariage, alors qu'Orakio allait passer l'anneau au doigt de sa bien-aimée, les murs s'écroulèrent et des créatures venues de Laya, une planète lointaine et hostile, s'attaquèrent à la fiancée du libérateur, et l'emmenèrent dans leur monde. Difficile situation que celle-ci. D'autant plus que le père d'Orakio, roi de surcroît, décide d'enfermer son fils dans l'une de ses prisons, afin qu'il n'aille pas risquer sa vie dans une aventure qu'il sait mortelle. Mais Orakio ne voulait rien savoir, rien écouter et sur le chemin de la prison il faussa compagnie à ses geôliers pour partir à la recherche de sa belle. C'est à ce moment précis que commence Phantasy Star III.

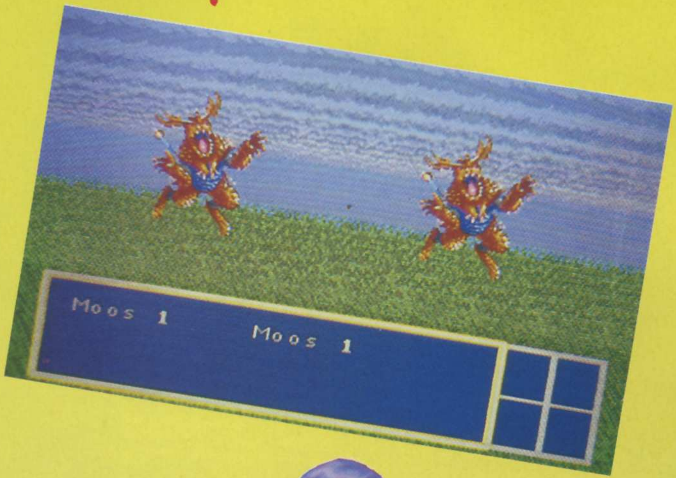
Dans cette nouvelle aventure, votre nouvel adversaire est encore plus rusé et plus infect que dans les précédents épisodes, et votre marge de manoeuvre sera bien faible, une erreur, un pas de travers et c'est la mort certaine. Heureusement au cours de votre progression, en interrogeant les passants, les gardiens de temples et les autres personnages que vous pourrez rencontrer, certains indices vous permettront d'avancer. De plus pour vous aider dans votre tâche, plusieurs compagnons pourront se joindre à vous (contre quatre dans Phantasy Star II).

Parfois, au détour d'un chemin, certaines créatures pourront vous attaquer. Bien qu'entièrement visuels, vous ne participez pas physiquement aux combats, ces scènes feront couler sur votre front pas mal de sueurs froides, surtout lorsque votre niveau de vie s'amenuise petit à petit. Si PS III se déroule à peu près de la même façon que les aventures précédentes, la réalisation est elle beaucoup plus soignée. Les graphismes, notamment ceux des villes, sont superbes et les musiques, ahhh, les musiques aussi bonnes que celles qui avaient fait la gloire de PS II. Entièrement programmé sur une cartouche de six Mégas, Phantasy Star III est annoncé pour la fin de l'été. Et si comme je le crois, vous êtes un fou d'aventure, je sens que vous aurez quelques difficultés à attendre jusque là. C'est pourtant la seule et unique solution qu'il vous reste.

MEGADRIVE française
EDITEUR : SEGA
DISPO : sept. - oct. 91

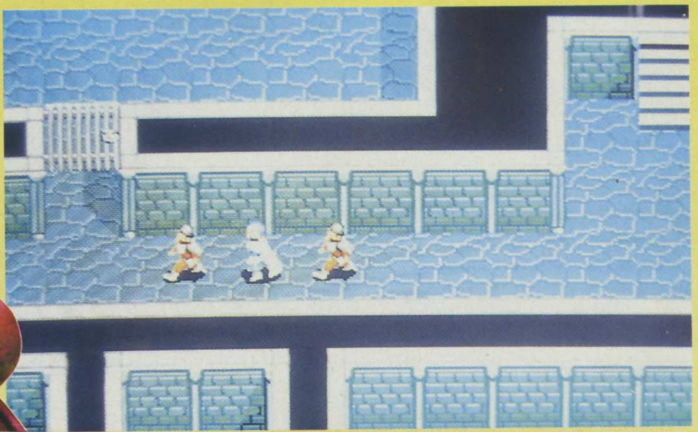





Moos 1
Moos 1


I'll find Maia if I have
to search forever!









STREETS OF RAGE



Totalement inédit, Streets Of Rage n'est pourtant pas d'un concept révolutionnaire. Si la Super Famicom possède déjà Final Fight, la Megadrive elle ne devra maintenant plus trop attendre pour détenir son Streets Of Rage. Mais diantre, pourquoi essayer de mettre ces deux jeux en compétition? La réponse est simple et coule de source, une fois que l'on sait de quoi il s'agit. Streets Of Rage, conçu et réalisé pour la Megadrive par une équipe de programmation de Sega, reprend le même thème que son illustre prédécesseur: la baston, le combat de rue où seule règne la loi du plus fort. Alors que sur Super Famicom, on avait constaté un certain manque au niveau de la conversion de l'arcade (il était par exemple complètement impossible dans cette version de jouer à deux simultanément), sur Megadrive d'entrée de jeu, une option "two players" vous permet de combattre à deux et de casser du punk comme s'il en pleuvait. Branchez la seconde manette et le tour est joué, punks, rockers et autres crapauds du même style vont en prendre pour leur matricule, ici on ne rigole pas. Outre le fait qu'à la fin de chaque niveau vous devrez vous mesurer à un boss de fin, chemin faisant il vous sera également possible de profiter de quelques ustensiles traînant ça et là. Une fois pris ces accessoires (battes de baseball, tuyaux de chauffage, couteaux) se révéleront fort efficaces, puisque pour combattre, vous ne serez plus obligé de toucher vos adversaires, mais vous pourrez les massacrer à distance, ce qui est certes moins jouissif (on ne pousse jamais assez loin le vice), mais souvent bien plus efficace et moins dangereux. Bien qu'au cours de l'action vous n'ayez pas vraiment beaucoup le













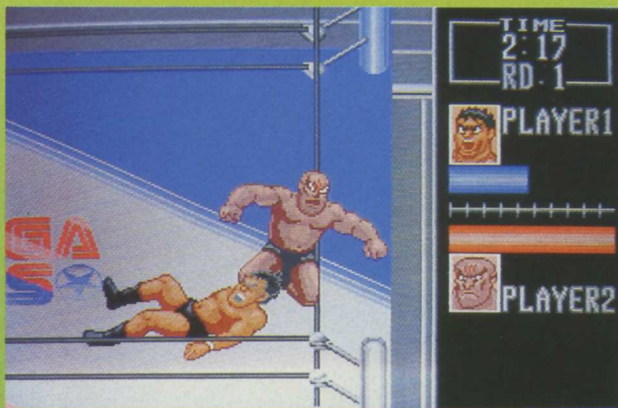


temps de vous attarder sur le paysage, sachez tout de même que Streets Of Rage comporte huit niveaux vous entraînant tour à tour dans les rues d'une ville le jour, la nuit aux abords d'une forêt, au bord de la mer sur une plage de sable fin, dans une usine, sur un bateau en route pour les mers du sud, etc...

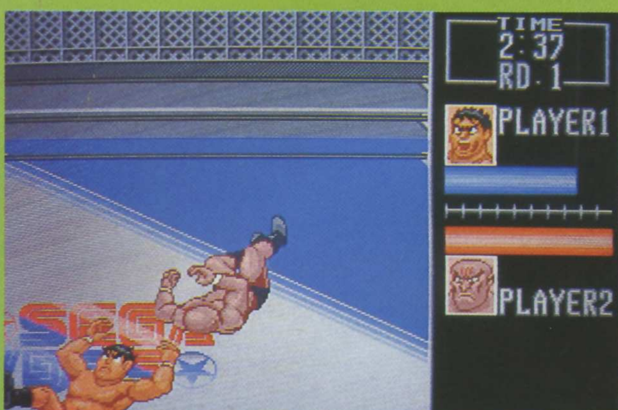
Contrairement à Final Fight (toujours sur Super Famicom), dans Streets Of Rage vous aurez la possibilité de choisir l'un des trois combattants proposés dans le menu de présentation, répondant aux doux patronymes de Worf, Hawk et Blaze (une charmante et délicate jeune femme (tu parles, Charles!)), ces fervents batailleurs possèdent trois caractéristiques individuelles (la puissance, la vitesse, et la faculté de sauter plus ou moins haut) qui déterminent leur force et leur agilité au combat. Parfois lorsque le nombre d'adversaires devient trop important, vous pourrez faire appel à de la magie, une voiture de police arrivera alors, arrosant d'un jet soutenu de bombes et de missiles toute la troupe (graphiquement parlant, cette phase de jeu est superbe). Contenu seulement sur une cartouche de quatre Mégas, Streets Of Rage de Sega est un jeu qu'il ne faudra manquer sous aucun prétexte lors de sa sortie prévue en France au cours des mois de septembre ou d'octobre.

MEGADRIVE *française*
EDITEUR : SEGA
DISPO : sept. - oct. 91





WRESTLE WAR





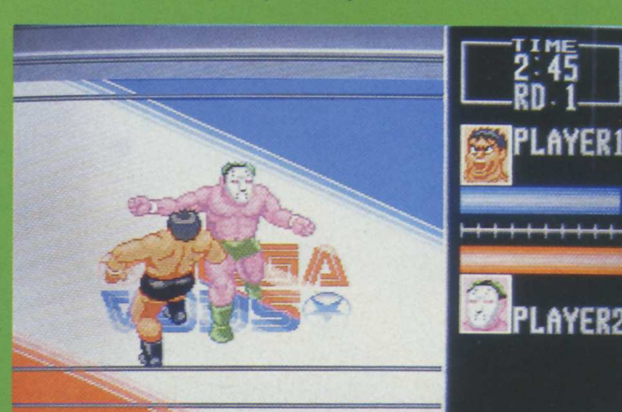
Déjà annoncé dans nos news, il nous a semblé opportun d'insister un peu plus sur ce titre de Sega qui comme vous le verrez est loin d'être une simulation de catch comme toutes les autres et notamment Ringside Angel, la seule et unique disponible sur Megadrive de ce jeu (et encore, seulement en importation parallèle). Bien que parfaitement jouable, la version de Wrestle War qui nous a été présentée n'était pas totalement terminée, certains éléments pouvant être rajoutés dans sa version définitive, nous essayerons de nous en tenir au strict nécessaire pour avoir un bon aperçu de ce jeu. La principale caractéristique de Wrestle War, mis à part le fait que l'on puisse y jouer à deux, c'est la taille des sprites qui pour un jeu de ce style est totalement surprenante. Pour des raisons techniques, et surtout pour des questions de taille mémoire, il est assez difficile d'allier de gros sprites avec une bonne animation. Pourtant, ici pas de problème, tout est fluide et nickel. Que l'on prenne l'adversaire par en dessous, par au dessus, en finlandaise ou en surpassement par-dessus les épaules, qu'on l'écrase sur genou par un brise-reins, tout est fluide et semble couler de source. Parfois même on se demande comment les auteurs on pu mettre autant de positions et de graphismes en mémoire. D'autant plus qu'à chaque coup porté, les catcheurs grimacent sous l'impact du choc. Si Wrestle War est un jeu dur, le catch n'étant pas vraiment une partie de rigolade, cette partie a le mérite d'égayer un peu le tout. On se fend la poire à voir ces brutes épaisses tirer la langue ou à voir leur yeux sortir de leurs orbites en poussant de petits couinements. Comportant une dizaine de catcheurs différents, Wrestle War devrait s'afficher lors de sa sortie annoncée officiellement en France en octobre comme la meilleure simulation de ce sport sur cette machine.





MEGADRIVE *française*
EDITEUR : SEGA
DISPO : sept. - oct. 91





SPIDER-MAN

Attention, l'homme-araignée va incessamment sous peu faire son entrée dans la logithèque de la Megadrive et permettez-moi de vous dire que cette arrivée est attendue par bon nombre d'entre nous depuis que nous en avions parlé lors du reportage sur le CES à Las Vegas, tant ce jeu semble être à la hauteur de la renommée de la vedette, issue des albums Marvel Comics qui ont entre autres fait connaître Strange et Captain America. En tant que défenseur de la veuve et de l'orphelin (cliché normalement interdit par le règlement intérieur de Joystick, mais comme j'ai promis de ne plus recommencer, on a passé l'éponge avant de me faire subir le même sort qu'à Elbaz, je vous expliquerai...), votre mission consiste à rendre à la vie le bonheur et joie qui l'habitaient avant que des brigands dirigés par le Docteur Kingpin en prennent la direction. Une fois de plus et en tant que Super-héros, vous ne devez pas démériter, votre tâche sera difficile et de nombreux ennemis essayeront de vous désarçonner. Evidemment, à la fin de chaque niveau vous devrez affronter un boss de fin, à chaque fois plus terrifiant, ce monstre vous en fera voir de toutes les couleurs, ainsi vous devrez lutter contre des crocodiles, des tireurs isolés, ou des robots mal léchés. Mais bon, joueur comme vous l'êtes, cela ne doit pas vous faire peur, j'ai tort? Alors que l'action se déroule sur une demi-douzaine de niveaux, pour vous déplacer vous pourrez soit marcher comme le commun des mortels, soit bondir en vous accrochant sur les parois des murs ou sur les plafonds, soit en tissant des toiles et en se balançant comme Tarzan au bout de ses lianes. Particulièrement attractif dans son déroulement, Spiderman est un jeu qui devrait faire parler de lui lorsqu'il sera disponible en France, vers le début de l'automne. Quand je pense qu'on n'est même pas encore en été, j'ai les boules.

MEGADRIVE *française*
EDITEUR : SEGA
DISPO : sept. - oct. 91





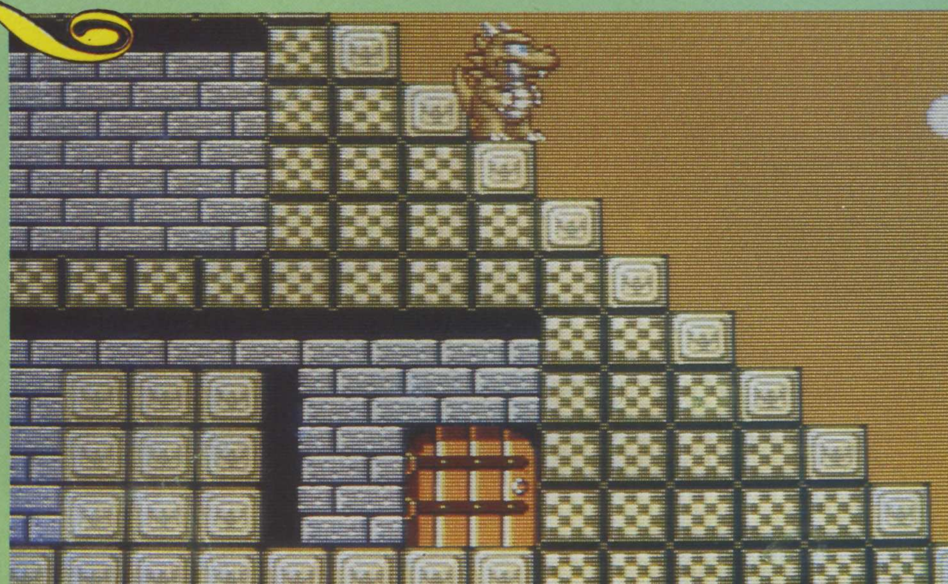






ADVENTURE ISLAND

COUP DE COEUR





Adventure Island n'est autre que la conversion de l'un des meilleurs programmes de la Master System: Wonderboy III. L'affaire se complique encore lorsque l'on considère que ce Wonderboy III n'a rien a voir avec le jeu qui porte le même nom sur la Megadrive. Tout cela est d'une clarté lumineuse, non? Dans la version PC Engine, le nom de Wonderboy n'apparaît nulle part (sans doute pour d'obscures raisons de droits), mais je m'en fous car j'ai horreur qu'on me bouleverse mon environnement. Non mais sans blague, je continuerai à l'appeler Wonderboy si j'ai envie! Bon, où j'en étais? Ah oui, Aventure Island commence alors que Wonderboy pénètre dans un château, il traverse quelques coulbirs, puis il ouvre une porte pour se retrouver face à face avec le dragon Meka. Ce monstre a l'air redoutable, mais on en vient à bout sans trop de problèmes. Ne pensez pas que le jeu est trop facile, ce n'est qu'une séquence d'introduction et maintenant il va falloir passer aux choses sérieuses. Juste avant de mourir, Meka vous a lancé un sort qui vous transforme en lézard et il ne vous reste plus qu'à quitter le château avant qu'il ne s'écroule. Vous vous retrouvez dans une ville, qui sera le centre de vos futures aventures. Votre objectif est de redevenir un homme et pour cela vous devez découvrir la Croix de la Salamandre.

Ce grand jeu d'arcade/aventure s'inscrit dans la lignée de Wonderboy II, mais il est beaucoup plus riche et plus complexe que ce dernier. Tout d'abord, le jeu n'est pas linéaire: la ville est le centre de cet univers, mais vous pouvez partir dans plusieurs directions pour explorer différentes régions. Maintenant que vous avez la forme d'un homme-lézard, vous n'utilisez plus une épée mais vous crachez du feu. Ne croyez pas que vous allez passer tout le jeu dans la peau d'un lézard, car vous changerez d'apparence chaque fois que vous parviendrez à vaincre un dragon. Tour à tour, vous vous transformerez en souris, en piranha, en lion et en fau-con. Bien sûr, ces changements n'affectent pas seulement votre apparence physique, mais aussi vos capacités. De plus, lorsque vous découvrez des salles de transformation il vous est possible de prendre la forme de votre choix, ce qui vous permet de progresser plus facilement dans le jeu. En effet, vous ne pouvez atteindre certains endroits que sous une forme particulière: le piranha se déplace sous l'eau, le faucon vole, quant à la souris elle est capable de marcher sur les plafonds et sa petite taille lui permet d'emprunter des passages trop étroits pour les autres créatures.



Quelle que soit son apparence, Wonderby dispose d'une certaine quantité d'énergie, symbolisée par des cœurs situés en haut de l'écran. Au départ de sa quête il ne dispose que d'un seul cœur, mais vous en découvrirez d'autres au cours du jeu et votre résistance en sera augmentée d'autant. En tuant des ennemis, vous récupérez différentes armes, des pièces d'or, ou des cœurs qui remontent votre

niveau d'énergie. En ce qui concerne les armes supplémentaires, vous pouvez les utiliser quand vous le désirez, il suffit de les activer. Vous pouvez également acheter toutes sortes d'équipements dans des magasins, ou encore aller voir une charmante infirmière qui vous permettra de reprendre des forces moyennant quelques thunes.



Au premier abord, il ne semble pas trop difficile de venir à bout de ce programme. En effet, vous disposez de crédits illimités et vous pouvez à tout moment obtenir un code dans la première boutique de la ville, ce qui vous permet de reprendre le jeu en conservant toutes vos possessions. Ceux qui ont la chance de posséder le CD-Rom n'ont même pas besoin de noter ces codes, puisqu'ils peuvent sauvegarder quatre positions différentes. Mais croyez-moi, il faut se battre avec acharnement et se creuser les méninges pour progresser dans le jeu. La réalisation est satisfaisante, même si on a déjà vu mieux sur cette console, mais l'essentiel est que Adventure Island est le meilleur jeu d'arcade/aventure sur la PC Engine, devant Neutopia et Wonderboy II. Les adversaires que l'on affronte donneront du fil à retordre aux fans d'arcade et les familiers des jeux de rôle trouveront un challenge à leur mesure. Bien sûr, ceux qui n'aiment que l'arcade pure et dure s'ennuieront peut-être, mais si vous aimez ce type de jeu vous ne risquez pas d'être déçu.

Adventure Island est un programme passionnant qui vous retiendra devant votre écran pendant longtemps et si vous n'avez pas de PC Engine, il vous suffira d'être patient car ce jeu sera prochainement disponible sur la plupart des consoles, de la NES à la Megadrive.

Alain HUYGHUES-LACOUR

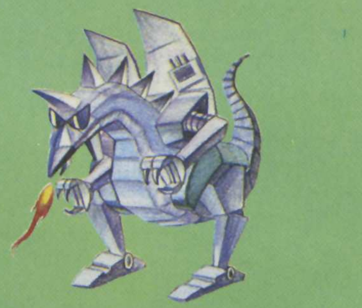


PC ENGINE
94%

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME: 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 15
PRIX : 350 FRANCS ENVIRON









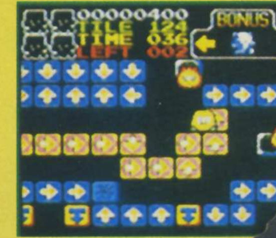




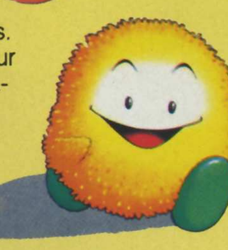












Allons enfants de la patri-i-e, le jour de gloire est arrivé... Ouais, la marseillaise on peut la chanter sur ce coup-là puisque Skweek est le premier jeu d'origine française sur la console portable de Sega. Développé à l'origine par Loriciel, licencié ensuite par Infogrames à Victor (vous pouvez consulter "La saga de Skweek" de G. Sallaberry pour la suite), Skweek est une sorte de Pac-Man remix 1991. Si ce jeu se déroule un peu à la façon de son célébrissime ancêtre, tout n'est cependant pas identique et c'est tant mieux. Si Skweek est le nom de ce jeu, c'est également celui de son personnage principal qui passe le plus clair de son temps à tout repeindre en rose. Au niveau du scénario, rien de bien difficile à comprendre dans ce jeu, bien que la documentation ne soit encore qu'en Japonais. Vous devez balader Skweek sur toutes les dalles de tous les tableaux (il y en a une centaine) pour leur faire changer de couleur. Certaines de ces dalles comportent quelques options lesquelles pourront ou non tourner à votre avantage. Parmi celles-ci notons entre autres: les flèches qui imposent une direction à notre vedette, les dalles grises qui inhibent tout changement de direction et une option spéciale qui permet de franchir le tableau sans avoir entièrement peint toutes les dalles en rose. Alors que tout le jeu est animé par un scrolling multi-directionnel rapide et efficace, pour vous débarrasser des fantômes lancés à votre poursuite, vous ne pourrez que leur tirer dessus, grâce à un petit jet d'une mixture vénéneuse pouvant cependant se propager dans plusieurs directions à condition toutefois d'avoir au préalable choisi l'option adéquate. Hyper maniable et rondemment mené, Skweek est un jeu haut en couleurs, rigolo et distrayant qui convient parfaitement à cette console.





J'm Destroy

EDITEUR : VICTOR
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 16
PRIX : 240 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

GAMEGEAR
81%



Alors que toutes les consoles sans exception sont pourvues d'une simulation de golf – un sport qui fait rage au Japon – seule la Gamegear fuyait la règle. Pour combler ce vide ludique, Super Golf arrive à point nommé pour satisfaire tous les amoureux de la petite balle qui rend dingue.

Après la mise sous tension de la bête et l'introduction de la cartouche, un menu de sélection vous permet de choisir le type de jeu auquel vous voulez participer, entraînement, coups d'essai ou match contre l'ordinateur ou contre un ami (ce jeu pouvant se jouer à deux simultanément). Après cette petite opération effectuée, vous devrez encore choisir l'un des huit golfeurs disponibles ainsi que le caddie qui vous accompagnera tout au long des dix-huit trous. Enfin, et c'est la dernière opération avant le jeu proprement dit, vous pourrez grâce à un système de points augmenter ou diminuer la capacité de votre joueur dans cinq domaines : la force, le contrôle de la balle, la précision du putting au moment où vous êtes proche du trou, les lifts ainsi que la chance du joueur. Avant chaque trou, une présentation du terrain vous permettant d'apprécier chacune des difficultés s'effectue par le biais d'un scrolling multi-directionnel. Au moment de jouer, pour vous repérer sur le terrain, une carte s'affichera par simple pression sur le bouton start. Au cours du jeu, et avant chacun de vos coups, il faudra bien évidemment déterminer non seulement le club que vous voulez utiliser en fonction de la distance du trou et du type de terrain (rough, fairway ou bunker), mais également en fonction du sens du vent qui pourrait dévier la trajectoire de la balle. Bien plus "jeu" de golf que "simulation", Super Golf n'en est pas moins amusant. Comportant des graphismes "à la japonaise" avec un petit bonhomme à la grosse tête, ce jeu de Sigma reste dans la bonne tradition du jeu agréable et sympa, même si sous certains égards il peut paraître un peu simpliste.

J'm Destroy

EDITEUR : SIGMA
GRAPHISME: 14
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
REALISME : 10
SON : 15
PRIX : 240 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN









GAMEGEAR
70%

RACING SOUL



Mains sur le guidon, doigts sur les freins, visière fermée, casque sur la tête, combinaison anti-chocs sur le corps, vous voilà maintenant paré pour cette première course de moto sur la console portable de Nintendo. Avant le début de la course proprement dite, à l'écran plusieurs options vous permettent de déterminer le type de course à laquelle vous voulez participer, championnat ou entraînement, course d'endurance ou de sprint, une option deux joueurs vous donnera l'occasion à condition de posséder deux cartouches et deux Gameboy de concourir l'un contre l'autre.

Ensuite il faudra encore choisir entre quatre types de motos, ayant chacune des caractéristiques comme la puissance du moteur, la qualité des pneus, l'aérodynamisme de la carrosserie et la vitesse de pointe bien définies.

Une fois toutes ces opérations effectuées, le jeu peut démarrer. Pourtant pour vous, tout commence assez mal. Sur la grille de départ vous êtes en quinzième et dernière position. Pour acquérir le titre de champion du monde, vous devrez donc dépasser les quatorze motards situés devant vous. En tout et pour atteindre votre but, il faudra participer avec brio aux six courses que l'on vous propose. Se déroulant à la façon de F1 Spirit, la moto est représentée face à vous vue de dos, la piste défilant en 3D à la manière des véritables simulations de sport mécanique. Racing Soul est doté d'une maniabilité assez surprenante, due à une très grande inertie dans chacun de vos déplacements latéraux.

Graphiquement assez peu recherché, les auteurs ayant privilégié la vitesse à la beauté des dessins, Racing Soul est une bonne simulation qui ne devrait pas laisser le joueur indifférent.

J'm DESTROY



EDITEUR : IREM
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 15
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY 80%

Sélection MICROMANIA

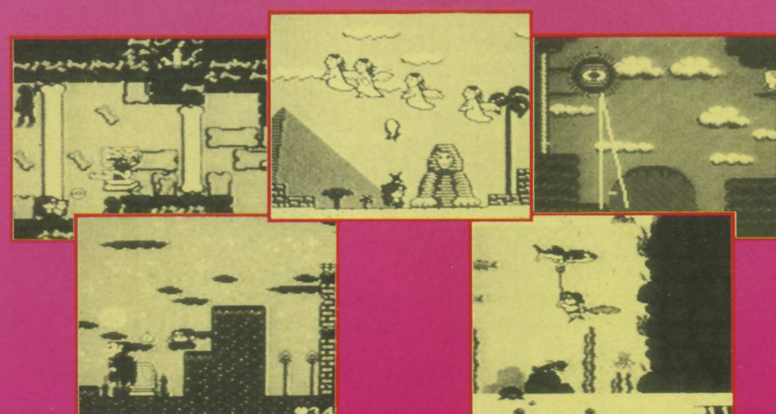
MARU'S MISSION™

GAMEBOY ★ **81%**

EDITEUR : JALECO
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 196
PRIX : 245 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

Depuis l'avènement de l'ère des jeux vidéo, il est de plus en plus difficile d'être amoureux et de se promener tranquillement sans qu'un curieux et désastreux événement ne survienne pour rompre le charme d'une idylle naissante. Alors que Maru et Cori flirtaient dans les allées de Central Park, un être mystérieux venu d'ailleurs (un envahisseur, peut-être? Demandez donc à David Vincent (cf. "Les envahisseurs, une super-série" du critique G. Sallaberry)) s'empare de Cori, laissant Maru seul et désespéré. Pénible journée, diront certains, mais pas Maru. Prenant son courage à deux mains et devant l'infficacité des autorités locales, il décide de partir à la recherche de sa bien-aimée. A l'écran, tout le jeu se déroule selon un scrolling multi-directionnel d'une qualité tout à fait acceptable. On pourra même noter les divers effets spéciaux en guise d'ouverture enrichissant l'environnement global de Maru's Mission. Contrairement à la plupart des jeux de plateforme dans lesquels vous avez dès le départ un nombre bien défini de vies, ici vous pouvez facilement enrichir votre capital "vie" en ramassant les petites bulles qui remontent vers le haut de l'écran à chaque fois que vous tuez un des adversaires. Pour atteindre votre but et délivrer Cori des griffes de ses kidnappeurs vous devrez traverser six pays différent (Etats-Unis, Grèce, Japon, Egypte, etc...) comportant chacun trois ou quatre étapes. A la fin de chaque tableau vous devrez affronter un monstre qui une fois détruit pourra vous donner diverses armes ou divers pouvoirs nécessaires à la bonne continuation de votre lutte. Doté de bons graphismes sans toutefois atteindre ceux de Monster's Lair, Maru's Mission est un très bon divertissement qui satisfera tous les amateurs chaque jour plus nombreux de la Gameboy.

J'm Destroy



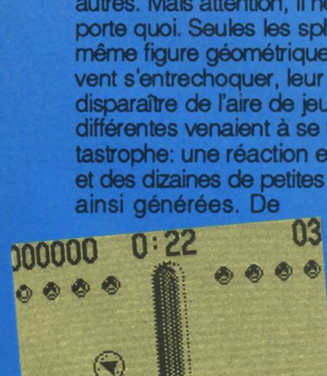
THE GAME OF HARMONY™

Honoré par toute la profession lors de sa sortie sous le nom de E-Motion sur ST et Amiga, il y a bien de ça un an maintenant, The Game Of Harmony est un jeu où la dextérité et la précision sont de mise. Le principe du jeu est élémentaire. A l'aide d'un petit vaisseau microscopique vous devez pousser des molécules les unes contre les autres. Mais attention, il ne faut pas faire n'importe quoi. Seules les sphères comportant la même figure géométrique en leur centre peuvent s'entrechoquer, leur permettant ainsi de disparaître de l'aire de jeu. Si deux molécules différentes venaient à se toucher, c'est la catastrophe: une réaction en chaîne se produit et des dizaines de petites molécules filles sont ainsi générées. De plus, pour corser un peu la difficulté du jeu, certaines molécules pourront être reliées par une liaison qui pourrait bien être peptidique si elle n'était pas aussi élastique (voir les travaux du Docteur G. Sallaberry sur les liaisons peptidiques, dans "Les liaisons peptidiques et moi"). Vous en déplacez une et hop, toutes les autres suivent, pour s'en sortir c'est un bordel monstre, une véritable épreuve pour vos petits nerfs qui n'avaient vraiment pas besoin d'un pareil casse-tête pour être à vif (stressé, moi, jamais!). Parfois des obstacles judicieusement placés viendront diminuer encore un peu plus votre marge de manœuvre, qui n'était déjà pas grande. Pour venir à bout de ce jeu, vous devrez passer cinquante épreuves. Je vous souhaite bien du courage d'autant plus qu'il est impossible de sauver sa position ou d'entrer un mot de passe pour reprendre une partie en cours, ceci est d'ailleurs fort regrettable car ingurgiter les cinquante tableaux d'une traite c'est vraiment balaise. Moi j'ai laissé tomber. Avant de courir chez votre revendeur et de commencer à jouer à The Game Of Harmony, assurez-vous d'être mentalement assez fort pour supporter le choc que pourrait provoquer ce jeu.

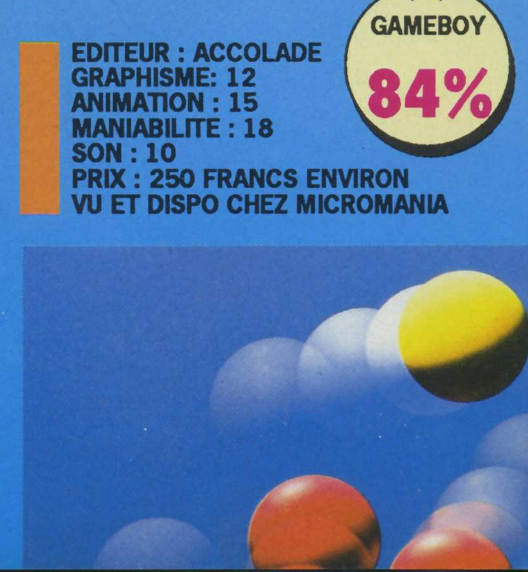
J'm Destroy

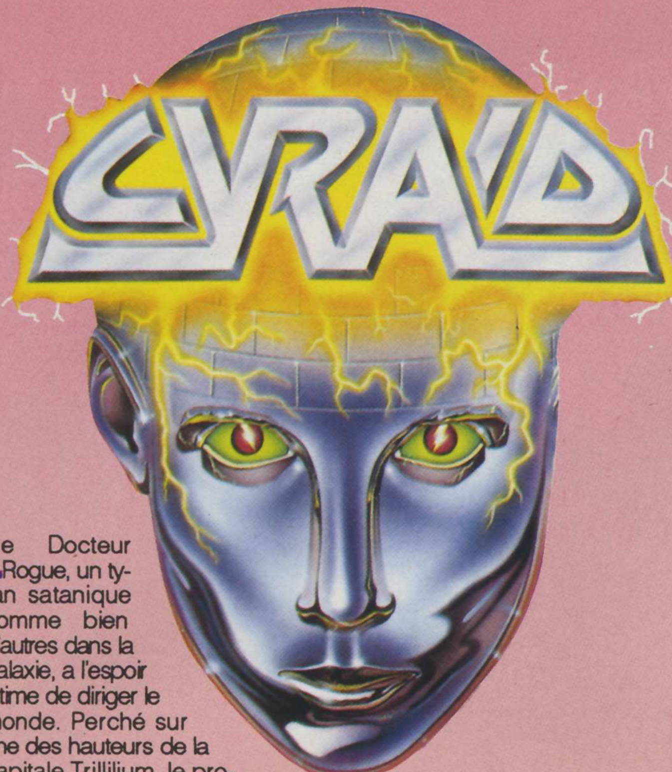
GAMEBOY ★ **84%**

EDITEUR : ACCOLADE
GRAPHISME: 12
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 18
SON : 10
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



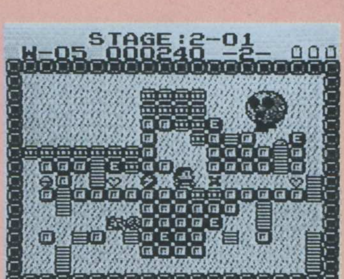






Le Docteur Rogue, un tyran satanique comme bien d'autres dans la galaxie, a l'espoir intime de diriger le monde. Perché sur une des hauteurs de la capitale Trillilium, le professeur fou, comme on l'appelle dans son entourage, a fait construire une véritable forteresse protégée par une flopée de dangereux robots destinés à la conquête d'un monde jusque-là vivant dans une paix fraternelle. Heureusement la Fédération Unie des Planètes (différente de celle de Star Trek) fut mise au courant par l'un de ses agents secrets de ces plans belliqueux et envoya deux gladiateurs futuristes – Warrior et Fighter – détruire Rogue et sa forteresse nauséabonde. Ayant eu vent des plans de la Fédération et ayant appris la véritable identité des gladiateurs, deux frères, l'infâme Rogue décide alors d'enlever leur mère... Pas de blague, cette histoire rocambolesque est le véritable scénario de Cyraid, alors attention à vous, l'heure est à la panique, l'heure est grave.

En fait, Cyraid est un jeu de plateformes et d'échelles. A l'écran une salle dans laquelle plusieurs petits monstres se déplacent selon un ordre déjà prédéfini. Votre mission est de parcourir toutes les plateformes de ces salles sans vous faire toucher par les monstres tout en détruisant les capsules d'énergie éparpillées au cours de chaque niveau. Au départ, c'est même pas la peine de croire que vous pourrez éliminer vos poursuivants en deux coups de rayon laser, ce n'est qu'à partir du cinquième niveau que vous pourrez vous procurer une arme digne de ce nom. Pour éclater la petite dizaine de monstres lancés à vos trousses, il faudra les écraser contre les échelles qui peuvent se déplacer, ou contre les plateformes elles-même qui sous l'action de certaines pierres peuvent tomber les unes sur les autres emportant tout – monstres et bonus divers – sur leur passage. Au niveau des options, Cyraid est assez bien loti car outre une capsule d'énergie vous permettant d'accroître votre vitesse de déplacement, vous rencontrerez également des tremplins explosifs , des capsules foudroyantes, des cœurs de vie, des coffres au trésor, etc...



Graphiquement parlant, Cyraid est loin d'être foudroyant, les sprites sont petits et d'une animation assez médiocre. Assez intéressant sans doute à cause de sa variété d'options et des embûches qui couvrent l'action, Cyraid est un jeu correct, qui assurera aux adeptes de la Gameboy quelques heures de jeu supplémentaire, mais c'est tout.

J'm DESTROY

EDITEUR : EPOCH
GRAPHISME : 10
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 17
SON : 15
PRIX : 240 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY
68%

Power Mission

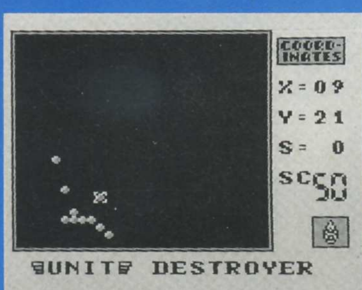
C'est en 1999 que la troisième guerre mondiale est déclarée. Le Jagoda, un pays totalement imaginaire (inspiré du roman "SAS à Jagoda" de G. Sallaberry) a envahi vos eaux territoriales avec des bateaux de guerre qui feraient peur même à la plus forte et à la plus destructrice des flottes de nos jours. Avant que ne commence la guerre du siècle, un menu de présentation vous propose cinq types de flottes. A chaque flotte correspond un nombre de sous-marins, de destroyers, d'avions, etc... En tant que commandant en chef, vous devez positionner vos vaisseaux sur la carte. Ce n'est qu'une fois ces opérations effectuées que le jeu peut commencer. Reprenant le principe de la bonne vieille bataille navale, Power Mission est tout de même bien plus sophistiqué. Ici, une dizaine de facteurs autres que le simple positionnement d'une flotte sur une carte entrent en jeu. Ainsi les conditions météorologiques, le nombre de membres d'équipage dans chaque vaisseau, son autonomie, sa vitesse de déplacement, etc... entrent en ligne de compte dans la victoire finale. En tout, onze missions différentes pourront vous être proposées, chacune comportant des difficultés croissantes. Malheureusement, Power Mission est un jeu assez peu intéressant. La durée entre les diverses phases de jeu sont bien souvent trop longues, la simplicité des missions est rébarbative, on a plus souvent tendance à s'ennuyer devant l'écran monochrome de sa petite console que de construire quelque chose de cohérent pour détruire l'envahisseur. Médiocre...

J'm Destroy

EDITEUR : NTVIC
GRAPHISME : 13
ANIMATION : NON SIGNIFICATIF
SON : 11
INTERET : 10
PRIX : 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY
50%







The GG SHINOBI



Alors là, mes bons amis, laissez-moi vous dire que vous n'allez pas être au bout de vos surprises, car si vous pensez que la Gamegear était une console comme les autres, laissez-moi vous dire que vous vous foutez le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate. Pourquoi? Pourquoi? Tout simplement parce que The GG Shinobi est un jeu magnifiquement génial qui dépasse de loin les jeux à deux francs vingt traditionnels! Enfin, juste deux secondes de répit et je vous raconte.



Bien sûr, en tant que maître en arts martiaux, vous vous devez de défendre la veuve et l'orphelin. Même si tous deux n'ont rien à faire dans notre histoire, un ninja se doit d'être fidèle à l'image que le peuple se fait de lui et donc lorsque le monde est en danger, la moindre des choses que vous puissiez faire c'est de le protéger. Tâche difficile certes mais tâche que vous êtes seul à pouvoir assumer. Dès le début de notre histoire, la Gamegear vous propose grâce à un menu graphique de commencer par l'un des quatre niveaux disponibles situés tous dans des lieux géographiques très différents – port, forêt, vallée, autoroute. Dans la plupart des cas, chacun de ces niveaux comporte deux scènes, qu'il faudra achever pour parvenir au monstre concluant chacune d'entre elles. The Beat'Em Up Shinobi, bien connu des consoleux dont vous faites assurément partie, existant pratiquement sur toutes les machines, est cependant sur Gamegear totalement inédit, les différentes phases de jeu étant propres à la console portable de Sega. Agrémenté par un scrolling multidirectionnel de très bonne qualité par des décors variés et par de bonnes bandes sonores, The GG Shinobi place le joueur dans un univers "bastonique" tout à fait remarquable. On aime terrasser les mauvais à grands coups d'épée, on aime encore éclater les monstres de fin avec des sorts de magie engrangés au fur et à mesure de vos avancées, on adore sauter de plateforme en plateforme, de voiture en voiture, de bouts de bois flottants en bouts de bois flottants. Bref, The GG Shinobi est en tout point carrément génial. Avec Mickey Mouse également testé dans ce numéro, la Gamegear est assurée d'un brillant avenir, et il n'y a pas que moi qui le dis.



J'm Destroy



GAMEGEAR
97%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
ANIMATION : 18
SON : 17
MANIABILITE : 19
PRIX : 240 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SHIKINJO



Il faut bien avouer que dans la logithèque de la Megadrive, il est assez difficile de trouver un jeu de réflexion. Alors pour une fois que l'on en trouve un, Shikinjo en l'occurrence, on aimerait bien que ce dernier soit clean, class, cool. Ehhh oui, autant vous mettre au parfum tout de suite, ce jeu de Sunsoft est une excellente production. Très largement inspiré de Sokoban, Shikinjo en reprend pratiquement tous les principes. A l'écran vous dirigez un petit bonhomme qui doit pousser et accoller deux pièces identiques afin qu'elles s'éliminent et disparaissent, permettant ainsi au bonhomme de trouver la sortie située en général dans des endroits inscrits au beau milieu d'un amas de pièces. Si au départ on a la possibilité d'évoluer dans une demi-douzaine de salles, il faudra cependant les terminer toutes pour espérer atteindre les niveaux supérieurs, qui sont eux d'une difficulté sans cesse croissante. Grâce à plusieurs options malheureusement toutes en Japonais, il est possible de jouer dans des salles aux graphismes variés et toujours assez bien réalisés, en changeant les conditions et le type des pièces à déplacer. Au cours du jeu, certaines pièces, qui elles aussi peuvent se modifier en couleur ou en aspect en fonction des options sélectionnées, vous permettront en les déplaçant d'acquérir de nouvelles facultés pour éliminer plus rapidement les obstacles et ainsi atteindre la sortie en deux coups de cuillère à pot. Mais pour y parvenir, il vous faudra quelques heures d'entraînement car si Shikinjo est un jeu intéressant, passionnant même, il est également assez difficile d'approche, toute la notice étant en Japonais. Doté de plusieurs bandes sonores toutes excellentes, Shikinjo est un jeu de réflexion comme on pourrait en espérer plus souvent.

J'm DESTROY





EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME : 16
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
SON : 18
INTERET : 17
PRIX : 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 82%

Sélection MICROMANIA

CASTLE OF ILLUSION

Connu par tous les consoleux que vous êtes, puisque déjà adapté sur Megadrive et sur Master System, Mickey Mouse Castle Of Illusion n'est autre que la version portable de l'un des plus merveilleux jeux sur la console huit bits. Et pour une adaptation, quelle réalisation. Pour dire vrai, dans Mickey Mouse sur Gamegear on retrouve tous les éléments qui avaient fait le succès de la version Master System. Mais avant de rentrer plus en avant dans des détails techniques, penchons-nous sur le scénario.



Votre petite amie Minnie s'est faite enlever par une sorcière maléfique, Mizrabel. Dans la peau du célèbre pérsonnage de Walt Disney vous devrez pour secourir l'amour de votre vie vaincre et réduire à néant la sorcière cachée à l'intérieur du "château des illusions". Pour y parvenir vous n'avez pas trente-six mille solutions, il vous faudra franchir les nombreux pièges, découvrir les quelques passages secrets et éliminer les monstres de fin concluant chacun des cinq niveaux que comporte Mickey Mouse. Pour ce faire vous pourrez en guise d'arme soit utiliser votre postérieur en "béton armé", soit balourder sur vos adversaires pierres et ballons rencontrés au gré de votre balade.



Du coté de la réalisation, on ne peut pas vraiment reprocher grand-chose à Mickey Mouse qui est en tous points remarquable. L'animation est d'une fluidité étonnante, la meilleure sur cette machine. Les graphismes sont fins et soignés, les divers scrollings – horizontaux ou verticaux – impeccables. Le seul petit reproche que l'on pourrait faire à cette production se porterait sur la maniabilité qui parfois n'est pas toujours parfaite, Mickey lors de ses déplacements ayant pas mal d'inertie. Mais rassurez-vous, au fil des parties qui s'enchaînent ce léger problème se résoud de lui-même. Le meilleur jeu de la Gamegear à ce jour...

J'm Destroy





EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 16
SON : 17
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEGEAR **97%**

Devilish

デビリッシュ

Le moins que l'on puisse dire lorsqu'on joue à Devilish, c'est que cette réalisation est tout à fait originale. En effet, ce premier jeu de Genki (une société qui réalise ici son premier titre sur Gamegear) est d'un concept assez nouveau. Si dans le passé on avait déjà vu un mélange entre le flipper et le Shoot'Em Up, je veux parler de Devil Crush sur PC Engine, on n'avait pas encore vu, sur console du moins, un casse-briques à scrolling multi-directionnel où la balle est l'arme et où la raquette est votre seule défense devant l'ennemi qui grouille de partout. Oui, peut-être, vous avez peut-être un peu raison en parlant de Titan sur PC Engine (testé dans le précédent numéro de Consoles News), bien que Devilish soit nettement plus riche et nettement moins ennuyeux que ce jeu réalisé à l'origine par une équipe française.

Pour suivre la balle qui fonce à vive allure sur les divers objectifs que vous vous serez au préalable fixé, plusieurs configurations de raquette sont envisageables. Vous pourrez ainsi en appuyant sur l'un des deux boutons "fire" diriger deux ou trois raquettes simultanément, dans le sens vertical ou horizontal. Le but de Devilish étant de détruire le monstre présent à chaque fin de niveau (il y en a huit) dans un temps limité. Toutefois une seconde option de jeu sélectionnable dès la mise sous tension de la Gamgear vous permet de choisir l'un des six niveaux proposés et ainsi d'engager une véritable course contre la montre, le but étant alors de terminer le plus rapidement possible en évitant autant que faire se peut tous les obstacles qui pourront entraver la course de la balle. Parfois, au gré des briques détruites vous pourrez engranger certaines options améliorant soit la vitesse, soit sa puissance au niveau de l'impact.

D'une réalisation surprenante au niveau sonore, la console portable de Sega ne nous ayant pas habitué à si bien en ce domaine, avec pas moins de 42 sons et musiques pour la plupart entièrement digitalisés, et d'un graphisme tout aussi agréable, Devilish est un jeu mené sur un rythme d'enfer. Malgré tout ces bons points, l'action y est lassante et monotone et au bout de quelques heures de jeu, on s'ennuie plus qu'on s'éclate. Dommage donc que ce jeu de Kengi ait une durée de vie si courte, car l'idée de départ était fort alléchante.

J'm Destroy





EDITEUR : GENKI
GRAPHISME: 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 19
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEGEAR **68%**

NOBUNAGA'S AMBITION



Dans l'histoire du Japon, l'une des périodes les plus mouvementées était certainement celle de la guerre civile (Sengoku Jidai!) qui eut lieu au cours du 16ème siècle. C'est dans cette ambiance que se situe l'action de Nabunaga's Ambition. Dans ce jeu de Koei, vous jouez le rôle d'un guerrier de la guerre, un Daimyo en Japonais (enfin, mes cours de nippon me servent à quelque chose) qui pour devenir souverain du Japon devra user de diplomatie, s'occuper des affaires courantes liées à son rang avant de partir en guerre pour conquérir de nouveaux territoires.
Avant de partir dans une conquête sanglante pour la domination du pays, vous devrez choisir l'un des seize Daimyo proposés en fonction de divers caractères tels que leur charisme, leur ambition ou leur santé. Ensuite, au cours du jeu, pour augmenter votre potentiel de guerre, vous pourrez combiner des alliances avec certains autres prétendants, envahir des territoires proches en lançant vos armes dans une lutte impitoyable ou acheter et vendre armes et céréales.
Au cours du jeu, à l'écran rien n'est graphique, si ce n'est le déplacement des armées et la sélection des territoires à conquérir. Egayé par une bande sonore relativement bonne par rapport aux capacités de la Gameboy dans ce domaine, Nabunaga's Ambition est un jeu complexe, qui demande pour parfaitement le maîtriser une bonne trentaine de minutes de lecture – la documentation en anglais livrée avec étant assez épaisse – ainsi quelques heures de jeu. Assez rébarbatif donc, ce jeu de Koei aura beaucoup de mal à séduire les plus jeunes d'entre vous. Les plus vieux, eux, auront certainement également quelques réticences devant ce Wargame en demi-teinte, et ce malgré une pile pouvant sauver jusqu'à trois parties et une option permettant de jouer à deux simultanément.

J'm DESTROY

EDITEUR : KOEI
GRAPHISME : NON SIGNIFICATIF
ANIMATION : NON SIGNIFICATIF
SON : 14
INTERET : 12
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY 68%

GOLDEN AXE WARRIOR

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 15
SON : 16
MANIABILITE : 17
PRIX : 300 F
ENVIRON

MASTER SYSTEM
88%



En dépit de son titre, ce nouveau programme Sega n'a qu'un lointain rapport avec Golden Axe. Le seul point commun entre ces deux programmes, c'est qu'il faut affronter le terrible Death Adder, mais cette fois il ne s'agit pas de la conversion d'un jeu d'arcade, mais d'un jeu d'arcade/aventure. En fait, Golden Axe Warrior ressemble étrangement à la Légende de Zelda, le grand classique de la console Nintendo. Après avoir volé neuf diamants magiques, Death Adder les a cachés au fond de neuf labyrinthes souterrains. Pour sauver le monde du chaos, vous devez retrouver ces diamants et une fois qu'ils seront en votre possession, vous obtiendrez le légendaire Golden Axe, la seule arme capable de vaincre Death Adder.
L'action n'est pas linéaire, car vous pouvez vous déplacer en toute liberté et vous ferez un bon nombre d'allers et retours au cours de votre quête, jusqu'à ce que vous finissiez par connaître la région par cœur. Dans la notice se trouve une carte qui vous aidera au commencement de votre quête. Mais ne vous réjouissez pas trop vite, car cette carte est déchirée par endroits et elle n'est pas complète; ce serait trop facile! Par exemple, elle vous permet de connaître l'emplacement des deux premiers labyrinthes, mais les autres sont soigneusement dissimulés et il vous faudra explorer soigneusement chaque pouce de terrain pour en dé-couvrir l'entrée. Ne croyez pas que vous allez vous balader tran-quillement, car toutes sortes de créatures vous agresseront sans cesse. Bien sûr, il est possible de traverser un tableau à toute allure avant que vos ennemis aient eu le temps de réagir, mais cela n'est pas avantageux. D'une part, vous avez besoin de l'argent que vous obtenez en abattant des ennemis et d'autre part, il suffit parfois de vaincre tous les agresseurs qui se trouvent dans un tableau pour qu'apparaisse un passage secret.
Au cours du jeu vous découvrirez différents objets qui vous permettront de progresser, comme la bougie qui éclaire les salles obscures, la hache avec laquelle vous abattez des arbres, le canoë qui permet de traverser les rivières, et bien d'autres objets encore. Bien sûr, vous pourrez également découvrir ou acheter des armes et des boucliers de plus en plus puissants, ainsi que des cœurs qui augmentent votre réserve d'énergie. Mais arrêtons-nous là, car l'énumération de tout ce qu'il est possible de faire dans ce programme serait bien trop longue.
Golden Axe warrior est sans doute le jeu d'arcade/aventure le plus riche sur la Master System. C'est un programme qui ne paie pas de mine, mais si vous aimez des jeux comme Golvelius, vous ne serez pas déçu et vous passerez de longues heures devant votre écran. Ce n'est pas une aventure dont on vient à bout rapidement, mais pour la première fois sur Master System, vous pouvez sauvegarder votre position sur la cartouche.

ALAIN HUYGHUES-LACOUR







Shoot Again *la référence consoles*

145 rue de Flandre, 75019 PARIS Tel: (1) 40.38.02.38. Vente par correspondance (1) 40.34.36.26.

Pour tout achat, Shoot Again vous offre 1 pin's

NEC/PC Engine

CD ROM		**2990F**
CORE GRAFX + 1 JEU + 2 PIN'S		**990F**
SUPER GRAFX + 1 JEU + 2 PIN'S		**1990F**
AERO BLASTER		349 F
AFTER BURNER II		349 F
ALDYNES (SG)		499 F
ALICE IN WONDERLAND		349 F
ALIEN CRUSH		349 F
ALTERED BEAST		399 F
ALTERED BEAST (CD)		449 F
ARMED FORCE		399 F
ATOMIC ROBOT-KID		449 F
AVENGER		499 F
BARUNBA		349 F
BASEBALL 89		399 F
BATMAN		349 F
BATTLE ACE (SG)		399 F
BATTLE OF BASTILLE (CD)		499 F
BE-BALL		299 F
BLODIA		299 F
BLOODY WOLF		399 F
BLUE BLINK		349 F
BOMBER MAN		299 F
BREAK-IN		399 F
BULLFIGHT		399 F
BURNING ANGELS		349 F
CADASH		349 F
CHAMPION WRESTLER		349 F
CHAN & CHAN		349 F
CHASE HQ		399 F
CITY HUNTER		399 F
CYBER COMBAT POLICE		399 F
CYBER CORE		399 F
CYBER CROSS		349 F
DARIUS PLUS		449 F
DEAD MOON		349 F
DEEP BLUE		299 F
DEVIL CRUSH		349 F
DIE HARD		349 F
DIGITAL CHAMP		399 F
DODGE BALL		399 F
DON DO KO DON		399 F
DORAMON		349 F
DOWN LOAD		349 F
DOWN LOAD II (CD)	**New**	**499 F**
DRAGON SPIRIT		299 F
DROP ROCK		349 F
DRUNKEN MASTER		349 F
DUNGEON EXPLORER		399 F
ENERGY		349 F
F1 CIRCUS		349 F
F1 DREAM		399 F
F1 PILOT		299 F
FANTASIE ZONE		299 F
FIGHTING STREET (CD)		499 F
FINAL BLASTER		349 F
FINAL LAP TWIN		399 F
FINAL MATCH TENNIS		349 F
FINAL ZONE II		449 F
FIRE POWER WRESTLING		399 F
FORGOTTEN WORLD (CD)		499 F
FORMATION SOCCER		349 F
GALAGA 88		299 F
GHOULS'N'GHOSTS (SG)		499 F
GOLDEN AXE (CD)		449 F
GOLF BOY		299 F
GOMOLA SPEED		349 F
GRAND ZORK		449 F
GUNHED		399 F
HEAVY UNIT		399 F
HELL EXPLORER		349 F
HELL FIRE (CD)	**New**	**499 F**
HONEY IN THE SKY		299 F
HURICANE		349 F
IMAGE FIGHT		349 F
JACKIE CHAN		349 F
JB MURDER CLUB (CD)		499 F
KING OF CASINO		349 F
KLAX		399 F
KNIGHT RIDER		399 F
LEGENDARY AXE		399 F
LEGEND OF HERO TOMNA		349 F
LODE RUNNER		299 F
MANIAC PRO WRESTLING		399 F
MARCHEN MAZE		349 F
MOTO ROADER		399 F
MOTO ROADER II	**New**	**349 F**
MR HELI		449 F
NAXAT OPEN		399 F
NECTARIS		399 F
NEUTOPIA		399 F
NEW 1943		349 F
NEW ZEALAND STORY		399 F
NINJA SPIRIT		349 F
NINJA WARRIORS		349 F
OPERATION WOLF		349 F
ORDYNE		399 F
OUT RUN		349 F
OVERRIDE		349 F
P-47		399 F
PAC LAND		299 F
PARANOIA		399 F
PARASOL STAR	**New**	**349 F**
PC KID		399 F
POWER DRIFT		399 F
POWER GOLF		399 F
POWER LEAGUE BASEBALL III		349 F
PSYCHOCHASER		349 F
PUZZLE BOY		349 F
PUZZNIC		299 F
R-TYPE 1		349 F
R-TYPE 2		399 F
RABIO LEPUS SPECIAL		349 F
RAMNA 1/2 (CD)		499 F
RASTAN SAGA II		349 F
RED ALERT (CD)		499 F
ROAD SPIRIT (CD)		449 F
ROCK ON		399 F
ROM ROM STADIUM (CD)		499 F
SHANGHAI		399 F
SHANGHAI II (CD)		399 F
SHERLOCK HOLMES (CD)		499 F
SHINOBI		399 F
SHOW OF MOMOTAROH		349 F
SHUBIBI MAN		399 F
SIDE ARMS		349 F
SIDE ARMS SPECIAL (CD)		499 F
SOKOBAN WORLD		299 F
SON OF DRACULA		349 F
SON SON II		399 F
SPACE HARRIER		299 F
SPACE INVADER		199 F
SPATTERHOUSE		399 F
SPIN PAIR		349 F
ST DRAGON		349 F
STRANGE ZONE		399 F
SUPER DARIUS (CD)		499 F
SUPER FOOFISH MAN		349 F
SUPER SPHINX		449 F
SUPER STAR SOLDIER		349 F
SUPER VOLLEY BALL		349 F
TALES OF MONSTER PATH		299 F
THE MANHOLE (CD)		499 F
THUNDER BLADE		349 F
TIGER HELI		399 F
TIGER ROAD		399 F
TITAN		349 F
TOY SPHOP BOY		299 F
TRIPLE BATTLE F1		399 F
TV SPORTS FOOTBALL	**New**	**349 F**
USA PRO BASKET		399 F
VALIS II		449 F
VALIS III		499 F
VEIGUES		349 F
VICTORY RUN		399 F
VIGILANTE		349 F
VIOLENT SOLDIER		349 F
VOLFIED		349 F
W RING		299 F
WATARU		349 F
WINNING SHOT		349 F
WONDER BOY 2		299 F
WONDER BOY 2 (CD)		149 F
WONDER BOY 3		499 F
WORLD BEACH VOLLEY		299 F
WORLD COURT TENNIS		349 F
XEVIOUS		299 F
YAKSA		399 F
Y'S III (CD)	**New**	**499 F**
ZIPANG		299 F
SHUBIBIN MAN II		349F
POPULOUS		449F
L-DIS (CD)		**499F**
ASTRALIUS (CD)		499F
POWER ELEVEN	**Hit**	**399F**
COLUMNS		349F
PC KID II	**Juillet**	**399F**
TV SPORTS BASKET BALL		**399F**
FINAL SOLDIERS	**Juillet**	**399F**
POMING WORLD (CD)	**Juin**	**499F**
RAYXANDER II (CD)		**499F**

SONIC dés le 21 juin pour 429F.

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE (1 MAN.) + 1 JEU + 2 PIN'S		**1290F**
MEGADRIVE JAPONAISE (2 MAN.) +2 JEUX + 2 PIN'S		**1690F**
AFTERBURNER II		349F
AIR DRIVER		299F
AERO BLASTER	**Hit**	**399F**
ALESTE		449F
ALEX KIDD		299F
ALTERED BEAST		299F
ARROW FLASH		349F
ATOMIC ROBOT KID		399F
AXIS		349F
BATMAN		449F
BUDOKAN		449F
COLUMNS		299F
CRACK DOWN		349F
CYBER BALL		299F
DANGEROUS SEED		349F
DARIUS II		449F
DEVIL HUNTER	**New**	**399F**
DICK TRACY		349F
DJ BOY		399F
DYNAMITE DUX		399F
ELEMENTAL MASTER		399F
E-SWAT		399F
FATMAN		449F
FINAL BLOW		399F
FORGOTTEN WORLD		349F
GAIARES		449F
GHOSTBUSTERS		349F
GHOUL'S'N GHOSTS		449F
GOLDEN AXE		349F
GYNOUG		399F
HARD DRIVIN'		399F
HEAVY UNIT		399F
HELL FIRE		349F
HERZOG ZWEI		299F
INSECTOR X		399F
JOE MONTANA FOOTBALL		399F
JOHN MADDEN A.F		449F
JUNCTION		299F
KLAX		299F
MAGICAL BOY		399F
MICKEY MOUSE		369F
MIDNIGHT RESISTANCE	**Hit**	**419F**
MONSTER LAIR		369F
MOONWALKER		349F
MYSTIC DEFENDER		399F
NEW ZEALAND STORY		399F
(KEN) LAST BATTLE		399F
POPULOUS		449F
PHANTASY STAR II		499F
RAMBO III		299F
RING SIDE ANGEL		399F
SAME! SAME! SAME!		299F
SHADOW DANCER		399F
SPACE HARRIER II		349F
STAR CRUISER		299F
STRIDER		349F
SUPER AIRWOLF	**New**	**399F**
SUPER HANG-ON		349F
SUPER MONACO GP		399F
SUPER REAL BASKET BALL		369F
SUPER SHINOBI		399F
SUPER THUNDERBLADE		299F
SUPER VOLLEY BALL		399F
TATSUJIN		299F
THUNDER FORCE III		399F
TIGER HELI		399F
VALIS III	**New**	**419F**
VOLVIED		299F
WORLD CUP SOCCER		349F
XDR		149F
WADONA FOREST		399F
VERITEX		399F
KAGEKI		419F
DINOLAND		399F
ARCUS ODYSSEY		399F
ZERO WINGS		419F
SONIC THE HEDGE HOG	Juin	449F
BONANZA BROTHERS		419F
SAINT SWORD		419F
FORBIDDEN CITY		399F
RAIDEN TRAP		419F
STREET SMART	Juin	419F
ALIEN STORM	Juin	419F

SUPER PROMO ! Megadrive + 2 Manettes + Sonic 1490F.

NOUVEAUTÉS

ALIEN STORM		419F
ARTUS ODYSSEY		419F
BONANZA BROTHERS		349F
FASTEST ONE	(hit)	419F
FIRE MUSTANG		399F
LEGEND OF THUNDERSTORM		419F
SAINT SWORD	(hit)	399F

* Les marques SNK, NINtendo, Sega, Nec et Line 500 sont des marques déposées. Shoot Again se réserve le droit de modifier certains prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.

Bon de commande à découper et à retourner à Shoot Again 145 rue de Flandres 75019 Paris

Quantité	Matériel	Prix	Précisez votre console
			☐ Neo Geo ☐ Super famicon ☐ Megadrive ☐ PC Engine GT ☐ Gore grafx ☐ Nintendo ☐ Master system ☐ Game boy ☐ Super grafx ☐ Game gear
Frais de port		+	
Tarifs frais de port : ☐ Port payé : 22 F par jeu, 60 F par console. ☐ CRBT : 32 F par jeu, 80 F par console.			☐ Club d'échange

C.B. ________________ Date d'expiration: ______

☐ C.B. ☐ CCP ☐ Chèque bancaire ☐ CRBT ☐ Mandat

NOM, prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Ville : ____________________

Tél : ____________________

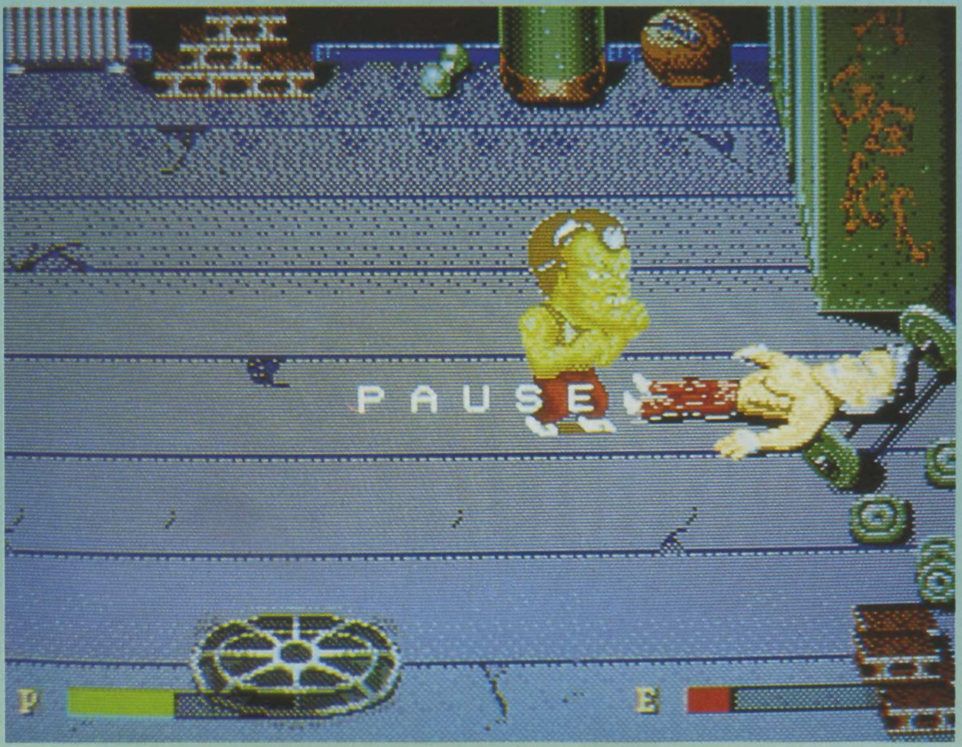
Code postal : ____

SONIC The hedgehog à donf dés le 21 juin... son prix? 429F.! Commande-le vite (offre limitée)

KA·GE·KI

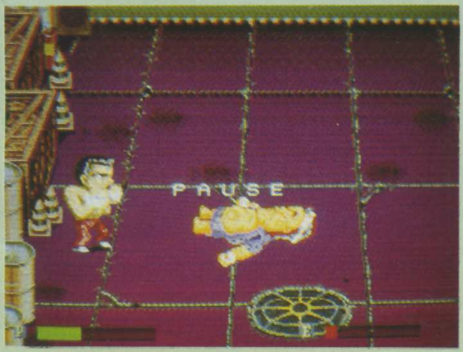
EDITEUR : HOT B
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 12
PRIX : 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 51%



Attendu depuis l'annonce de sa sortie par un grand nombre d'entre vous, Kageki est un jeu issu des machines d'arcade. Programmé à l'origine par Kaneko, c'est Hot. B qui s'est chargé de sa conversion sur la console seize bits de Sega. Honnêtement, je suis assez embarrassé pour vous parler de ce titre parce que j'avoue ne pas être très inspiré sur ce coup-là. Etonnant d'ailleurs, mais j'ai l'impression que la longue attente que l'on a du endurer a décuplé la réputation de ce titre qui à mon sens n'a vraiment pas grand chose de merveilleux, mais avant tout et surtout avant la big déception, laissez-moi tout de même vous toucher deux mots sur cette réalisation. En fait, Kageki s'apparenterait plus à une simulation de boxe anglaise qu'à un vulgaire jeu de baston, bien que dans les deux cas le but soit de bourrer la tête de son adversaire à grands coups de poings. Imaginez plutôt qu'à la place du traditionnel ring de boxe, l'aire de jeu se situe dans la rue, sur une terrasse désaffectée, dans une cave aménagée ou encore dans un temple hindou à en juger par les statuettes qui l'ornent, le tout étant animé par un scrolling multi-directionnel, qui soit dit en passant est d'une très bonne facture, mais d'ailleurs tout dans Kageki est d'une très bonne facture. Mais je m'égare... Si ici le traditionnel ring est remplacé par des lieux différents, les combattants eux aussi non pas vraiment l'air de véritables boxeurs. En ce qui les concerne, pas de gros problèmes pour connaître leurs origines réciproques, l'extrême-Orient, c'est certain. Graphiquement parlant, les combattants de Kageki sont tout à fait dans la lignée de ce que les graphistes japonais sont capables de réaliser: têtes énormes, buste moyen et des jambes toutes ridicules qu'on se demande encore comment elles peuvent maintenir le tout en équilibre!
Avant le début des échauffourées, un menu de sélection vous permettra de choisir l'un des trois niveaux de difficulté – facile, moyen ou difficile –, d'écouter toutes les musiques et sons du jeu – il y en a 29 en tout, ce qui reste assez restreint par rapport aux productions actuelles sur cette machine –, de sélectionner la fonction des trois boutons de tir qui servent tous dans ce jeu, et de déterminer votre niveau de vie ainsi que le nombre de Continue auquel vous aurez droit. Durant le jeu, vous devrez affronter dix combattants présents à chaque étage d'un building pour arriver sur le toit, but ultime de vos manœuvres pugilistiques. Malheureusement pour eux, et pour vous, ces divers combats se livrent tous de la même manière et pour éliminer adversaire sur adversaire il n'est vraiment pas nécessaire de s'appeler Rocky. Parfois, même les yeux fermés on arrive à les mettre K.O, les différents algorithmes gérant leur déplacement étant, du moins avec les huit premiers adversaires, pour le moins identiquement nullissimes. Décevant donc, car pour un jeu qui se veut un jeu de combat, du combat et de l'action il n'y en a que très peu. Pas la peine de bouger, de se déplacer dans toutes les directions, les adversaires foncent directement sur vous et pour leur mettre une sacrée correction, il suffit tout simplement d'appuyer plusieurs fois sur le bouton B. Enfance de l'art, diront certains... Peut être, mais il faut bien reconnaître que Kageki aurait plutôt tendance à endormir le joueur qu'à l'exciter. Avant de vous quitter, une dernière petite chose. Alors que ce jeu se prêtait parfaitement pour des combats à deux entre amis, étant donné qu'il y a toujours deux combattants à l'écran, les programmeurs n'ont sans pas jugé utile d'insérer une option deux joueurs à leur menu de départ. Messieurs les Nippons, et surtout messieurs de Hot. B laissez-moi vous dire que de telles choses sont inexcusables et que de se foutre de notre gueule de cette manière ce n'est pas bien, ce n'est même pas bien du tout. Honte à vous!

J'm DESTROY



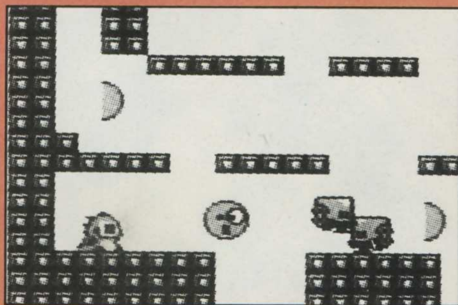


Sélection MICROMANIA



Ehhhh oui, revoilà les deux brontosaures les plus connus et les plus aimés de tous les jeux informatiques, leur noms: Bubble et Bobble. Existant déjà sur pratiquement tous les ordinateurs ludiques et sur la console NES, Bubble Bobble est bien certainement un des jeux les plus rigolos et les plus distrayants que je connaisse. Mais d'emblée ne partons pas avec un préjugé favorable, cela serait déloyal envers les titres moins connus (quoique!). Alors voilà, pour ceux qui ne connaîtraient pas nos deux amis, quelques explications éhontées (comme c'est la mode, je me jette à deux pieds dans le bain, à moins que j'ai encore un métro de retard, mais ça j'ai l'habitude) (NDLR: Tu as un métro de retard. Ce mois-ci, c'est Gérard Sallaberry, le running-gag).
Alors que toute l'action de ce jeu de Taito se déroule dans des salles constituées de plateformes scrollant dans toutes les directions, de coins et de recoins, Bubble ou Bobble (au choix de l'artiste) se trouve embringué dans une histoire pas possible où une tonne de monstrioles (petits monstres) déboule de partout. Pour vaincre et ainsi passer au tableau supérieur (il y en a plus d'une centaine), les solutions ne sont pas nombreuses. L'arme préférée des brontosaures au cas où vous ne le sauriez pas, c'est les bulles de savon qui volent et flottent dans les airs. En fait, cette arme vous sert doublement car, si vous pouvez éliminer radicalement et définitivement un ennemi de l'écran en lui balourdant une bulle directement dessus, ces mêmes bulles peuvent également se révéler un excellent moyen de transport, une sorte d'ascenseur si vous préférez. Tirez une bulle et hop, montez dessus, tirez-en une autre avant que la précédente n'éclate, sautez dessus et vous pourrez ainsi atteindre des lieux jusqu'alors inaccessibles. Doté d'un graphisme sans aucune excentricité ou fioriture inutile, toute l'action de Bubble Bobble est rythmée par une musique d'enfer. Je me suis même surpris à la fredonner dans le métro, mais bon passons. Au cours du jeu, si vous en avez marre, pas de problème: vous pouvez éteindre votre console, un système de mots de passe permet en effet de reprendre une partie là où vous l'aviez laissée.
En fait, le seul reproche que l'on peut faire à cette conversion sur Gameboy c'est qu'il est impossible d'y jouer à deux simultanément, ce qui n'était pas le cas des autres versions. A part ça vous pouvez y aller sans crainte, Bubble Bobble c'est du béton armé, foi de brontosaure.

J'm DESTROY



GAMEBOY 90%

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 11
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 18
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

WARDNER

EDITEUR : VISCO
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 19
SON : 16
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 83%



Gai, sympathique, entraînant, palpitant, parfois énervant, souvent exaspérant, Wardner, également connu sous le nom de Wadonna Forest, est l'une des toutes premières réalisations de Visco sur Megadrive. Loin d'être bien original dans son scénario, la cœur de Wardner vient de se faire enlever au cours d'une balade au fond des bois par un esprit étrange: l'esprit maléfique de la forêt. On est déjà tous transis de peur!

Prenant votre courage à deux mains, vous décidez de partir à la recherche de votre sœur, enfuie au cœur du repaire ennemi et gardée par une trentaine de monstres tous plus bizarres et étranges les uns que les autres, votre tâche n'est pas évidente. D'autant plus qu'outre les divers spécimens qu'il faudra éliminer, Wadner devra également surmonter les innombrables pièges qui se dresseront sur sa route. Ainsi vous devrez rivaliser d'habileté et jouer les Tarzan des temps modernes en sautant de liane en liane et assurer comme une bête pour passer sous de véritables rouleaux compresseurs ou pour éviter des scies acérées qui réduiraient en bouillie n'importe quel aventurier, aussi téméraire soit-il. Bref, pour retrouver votre sœurette adorée, régalez-vous, vous allez devoir user et abuser de toutes les techniques joystickiennes' apprises au cours des moultes parties passées devant l'écran de votre moniteur. Si Wardner est un jeu difficile malgré son nombre de niveaux assez faible (six seulement), ce jeu de plateforme au scrolling multi-directionnel possède également un graphisme tout à fait surprenant. Loin d'être aussi beau que celui de Strider par exemple, les différents dessins de Wardner sont cependant très intéressants. Les sprites et notamment celui du personnage principal dénotent un certain humour – un humour certain, diront d'autres. On est bien plus près de grobidon que de minidou, pour reprendre les termes d'une publicité. Lorsqu'on commence une partie, on s'aperçoit bien vite que les qualités requises pour mener à bien l'entreprise ne sont pas celles du traditionnel jeu de baston qu'on a l'habitude de voir sur cette console où les réflexes et la rapidité d'exécution dans les divers mouvements prennent en général le pas sur la technique.



Ici, mieux vaut prendre son temps pour franchir les nombreux obstacles proposés. Mieux vaut être dans le rythme de la partie que de naviguer à contre-courant.

Si l'action dans Wadner est d'un style plutôt original, on retrouve quand même dans ce jeu tous les attributs qui font la réussite de telles productions.

Ainsi, avant la fin de chaque stage, on a la possibilité d'acheter (avec l'argent amassé au cours des six niveaux) des options supplémentaires telles que de nouvelles armes se propageant en formant de sinusoïde ou des potions magiques vous permettant de renforcer votre niveau d'énergie.

Assez peu attractif au départ sans doute à cause de l'étrangeté des graphismes choisis, Wadner est au bout de quelques minutes un jeu dont on ne peut se séparer que très difficilement.

J'm DESTROY







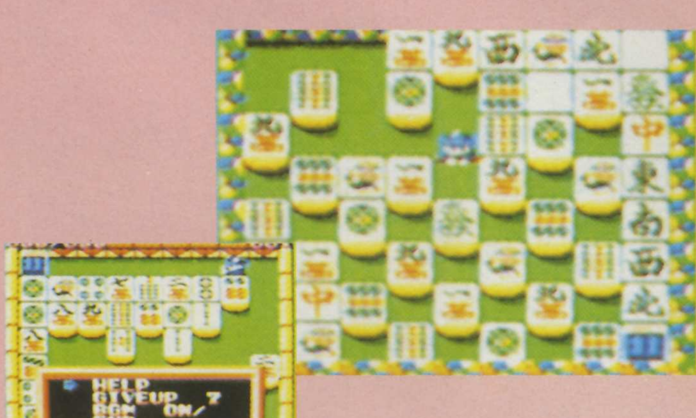
SHIKINJO

Il est assez rare, de voir deux fois le même jeu testé dans Consoles News le même mois. Et d'ailleurs cette situation est assez embarrassante, les répétitions pouvant intervenir tout moment. Alors en ce qui concerne le but de ce jeu de réflexion, je ne pourrais que vous conseiller d'aller faire un tour du côté du test qui a été fait sur la Megadrive, le but étant exactement similaire. Quoi de plus normal, me direz-vous? Le contraire aurait été embêtant. Dans cette version on retrouve ainsi tous les attraits qui font le bonheur des amateurs de réflexion, tous les plaisirs qui transforment votre cerveau, vos neurones en une véritable bouillbire électrique qui fume et qui empeste la pièce. Si vous désirez vous prendre la tête dans la voiture ou dans le train, pas de problèmes...

Shikinjo est encore plus complexe et plus difficile que Sokoban (qui était déjà bien preneur de tête sur cette bécane). Cependant et par rapport à la version Megadrive, cette réalisation comporte quelques différences. Si l'on retrouve d'une manière générale le même procédé que dans la version précédemment testée, sur Gamegear il est par exemple impossible de changer de salles ou de décors, sans doute à cause d'un manque de mémoire. Par contre avant d'entamer les tableaux supérieurs vous pourrez commencer par l'un des sept niveaux proposés.

Alors que la version Megadrive possède une option permettant de jouer à deux, ici rien de tout cela, la prise de tête ne sera que solitaire. Graphiquement très sympa, Shikinjo de Sunsoft est un jeu qui fera date dans l'histoire de la Gamegear, sa difficulté lui assurant une durée de vie exemplaire.

J'm DESTROY



EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME : 16
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
SON : 15
INTERET : 17
PRIX : 300 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

GAMEGEAR
82%

ETERNAL CITY

Il y a bien maintenant un bon millénaire que des légendes allaient bon train sur l'existence d'une cité éternelle, où la vie était belle, où la vie était pleine. Des légendes, encore des légendes, pensaient les jeunes. Et pourtant... Quelle ne fut pas leur surprise lorsqu'un beau jour un mage d'une contrée lointaine leur en prouva l'existence grâce à une carte, une carte sacrée indiquant le chemin à suivre pour parvenir à cette contrée lointaine où la mort n'existait plus, où seules des âmes pures de tout mauvais sentiments coexistaient en une paix fraternelle (ça, mon vieux, si c'est pas du lyrisme...).

Dans Eternal City vous jouez le rôle de Minty Geile, jeune femme de son état, âgée de 19 ans. Belle blonde, bien carrossée, vous êtes le point de mire pas mal de garçons de l'époque. Mais l'amour, les flirts, vous n'en avez rien à faire, seule la recherche de la cité éternelle vous intéresse. Ayant reçu depuis peu l'enseignement nécessaire à la direction du Algideross, sorte de robot-combattant ultra-perfectionné, vous décidez sans peur de vous lancer à bride abattue au cœur de l'aventure et de quitter cette terre qui n'est désormais plus la vôtre.

Mais attention, prenez garde, le mage vous a prévenu: l'accès à la cité éternelle n'est pas aisé. Des monstres de toutes sortes la protègent et la gardent, des labyrinthes sortis tout droit des plus belles constructions égyptiennes vous mèneront la vie dure et plusieurs plans vous seront nécessaires pour franchir les huit niveaux que comporte ce jeu de Naxat Soft. Suivant le proverbe qui dit qu'une femme avisée en vaut deux, vous décidez coûte que coûte de partir même si au bout la mort ne peut être que votre seul salut. Basé autour d'un scénario un peu plus évolué que la plupart des jeux de ce type sur PC Engine, Eternal City est un Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel dans lequel vous dirigez un robot des temps modernes, une sorte de Goldorak super-équipé.

Alors que vous naviguez à travers des labyrinthes à en décourager même les plus téméraires d'entre vous, des centaines de petits monstres robotisés se mêleront à votre quête et empêcheront votre progression. Parfois, au détour de certains couloirs dans des bases servant de point de ravitaillement, vous pourrez reposer vos doigts qui tout au long du jeu en prennent un sacré coup et réapprovisionner Algideross en armes et en énergie.

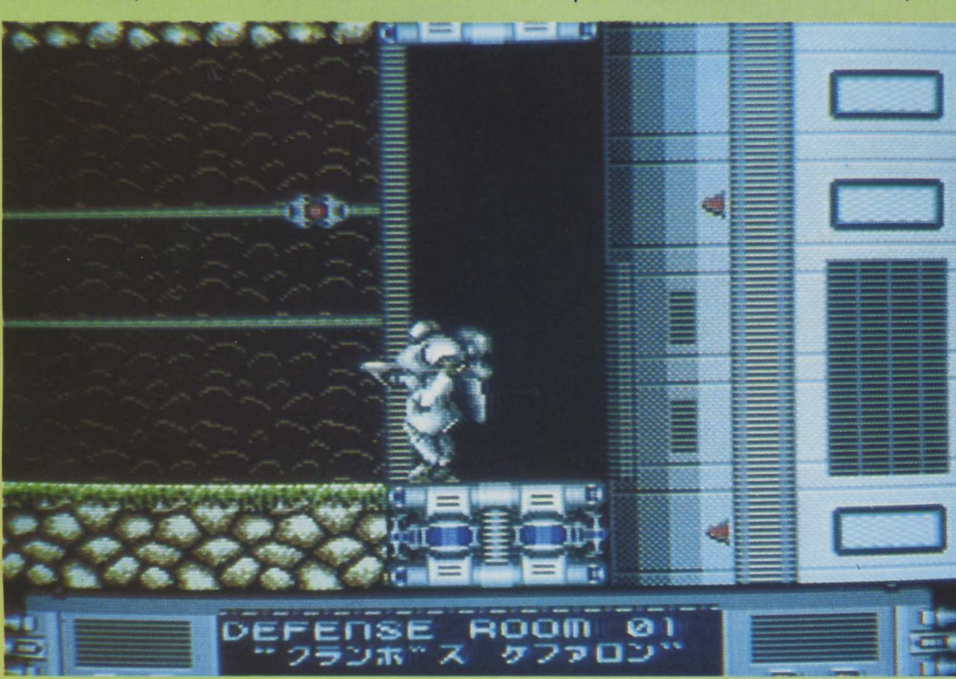
Alors que l'action est menée bon train, une pression sur le bouton Select vous permet de sélectionner de nouvelles armes. Au nombre de seize, ces armes vous épargneront bien des déboires surtout à la rencontre d'un monstre de fin, toujours très dangereux pour votre vie. En ce qui concerne la réalisation d'Eternal City, on ne peut pas vraiment reprocher grand chose aux programmeurs de Naxat, sauf peut-être un excès de facilité au niveau du scrolling par exemple, qui s'il est impeccable n'est cependant pas remarquable. On aurait par exemple aimé à certains niveaux un petit différentiel qui aurait fait plaisir à tous. Doté d'une bonne maniabilité, Eternal City est cependant un jeu qui lasse rapidement. Le fait de ne pas pouvoir éviter la collision avec les dizaines de sprites présents à l'écran simultanément est même tout à fait exaspérant à la longue. Heureusement, un système de mots de passe vous permet de reprendre une partie en cours sans être obligé de tout recommencer depuis le début. Mais cet argument tout à l'avantage d'Eternal City ne lui permet tout de même pas de rehausser son niveau général trop médiocre...

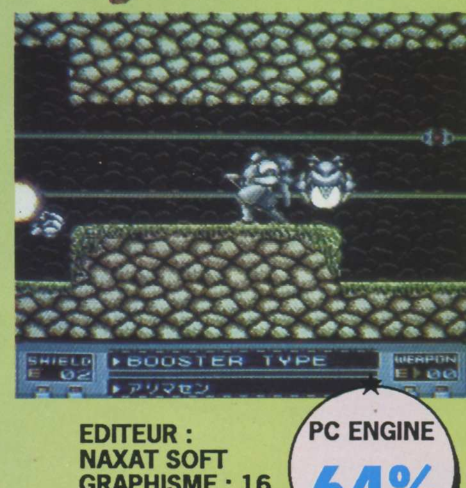
J'm DESTROY











EDITEUR : NAXAT SOFT
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 18
SON : 14
PRIX : 350 FRANCS ENVIRON

PC ENGINE 64%

WORLD CUP SOCCER



Parfois à l'annonce d'un titre, on ne sait pas vraiment à quel type de jeu on a affaire. Avec World Cup Soccer, Technos annonce tout de suite la couleur: encore un Shoot'Em Up des familles. Hein? Non, excusez-moi, encore une simulation de Hockey sur gazon. Mais n'importe quoi, vraiment n'importe quoi, t'es vraiment à côté de la plaque, mon gars. Ahh oui, deux minutes, quoi, je reprends mes esprits. Voilà, j'y suis... Avec World Cup Soccer, je disais, Technos annonce de suite la couleur, c'est une simulation de football vous plaçant dans les conditions d'une compétition mondiale.
En fait de simulation, World Cup Soccer est plutôt un jeu dans lequel cinq joueurs essayent de marquer des buts sur un terrain scrollant dans le sens horizontal. Pour atteindre les sommets et ainsi devenir champion du monde, vous devrez affronter huit équipes sur quatre terrains différents. Contrairement au véritable football, où le terrain n'a d'intérêt que par l'ambiance créée par les supporters, ici vous devrez faire face à quelques difficultés liées à l'entretien même de l'aire de jeu. Lorsque vous vous déplacerez pour la France par exemple, la pelouse comportera des pierres destinées à vous faire trébucher pour que l'adversaire récupère la balle. A part la difficulté du terrain, d'autres règles comme les coups francs ne sont absolument pas respectées, ce qui permet de faucher ou de donner des coups de tête à l'équipe adverse en toute impunité. Au cours du jeu, vous dirigez un seul et unique joueur, un scanner situé dans le bas de l'écran permet en permanence de le situer. Les quatre autres sont gérés par la console elle-même.
Si au niveau des règles World Cup Soccer tranche avec l'image que l'on se fait d'une simulation de football, il en est de même au niveau de sa réalisation. Ainsi, les joueurs sont, proportionnellement au terrain, d'une taille et d'un volume assez surprenants, certains pourraient même avancer qu'ils sont typiquement japonais, je m'avance donc. Assez peu accueillant au départ, au bout de quelques minutes de jeu on prend goût à ce jeu rigolo où la bonne humeur est de mise. Et comme en plus, une option vous permet de jouer à deux dans une même équipe ou l'un contre l'autre, tout est parfait.

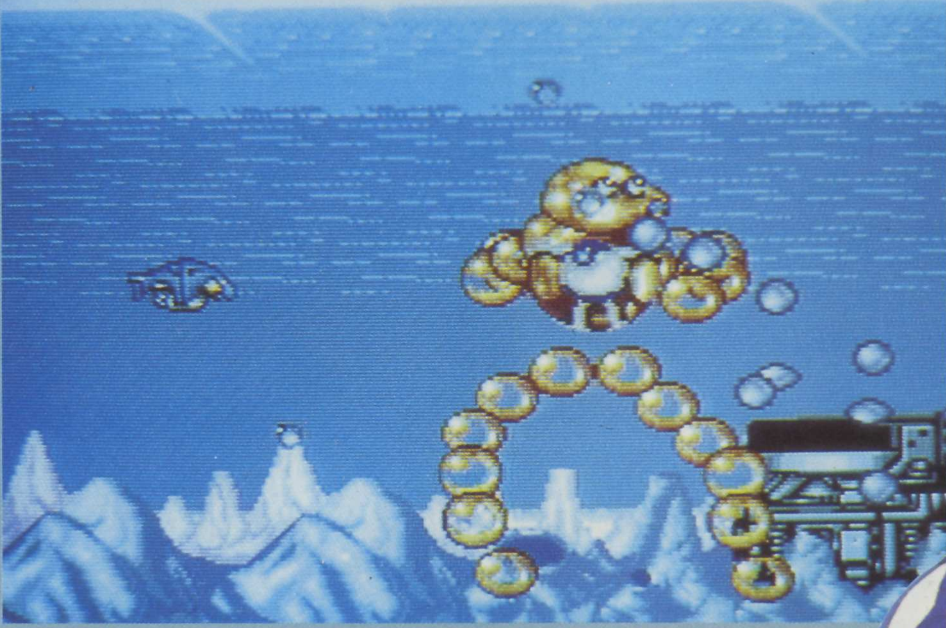
J'm DESTROY

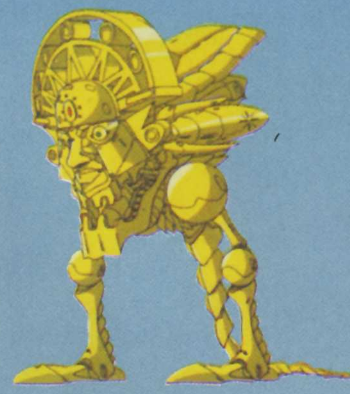
GAMEBOY **75%**

EDITEUR : TECHNOS
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 13
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

Sélection MICROMANIA — LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SHUBIBIN MAN II





Malgré le peu de succès qu'avaient recueilli les premières aventures de Shubibin Man sur PC Engine, je suis pourtant certain que la majeure partie d'entre vous, passionnés que vous êtes, se souvient parfaitement de ce jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un petit bonhomme plein de punch en mal d'aventures et d'émotions fortes. Eh bien, ne voilà-t'il pas que nos aventuriers reviennent à la charge dans cette seconde partie dans un jeu plein de rebondissements et de retournements de situation. Tasuke et Kyapiko sont deux jeunes et téméraires adolescents, qui possèdent certaines particularités qui les distinguent de leurs petits camarades. Ils ont la faculté de pouvoir se transformer en de véritables guerriers sautant et gesticulant aux moindres secousses du joystick.

Eh oui, comme vous l'avez sans doute déjà compris, Shubibin Man est l'un des quelques jeux, encore trop rares à mon sens, avec lequel on peut jouer à deux simultanément, chacun dirigeant alors son personnage. Outre cette particularité entièrement à l'avantage de ce jeu de NCS, Shubibin Man également connu sous le nom d'Overhauled Man possède quelques originalités qui lui permettent de se dégager de la masse des jeux disponibles sur PC Engine. Si dans son cheminement traditionnel Shubibin Man II est un jeu de plateformes à scrolling multi-directionnel dans lequel pour sauver votre peau vous devez batailler ferme à grands coups de rayons laser, c'est aussi à travers certaines scènes – la seconde notamment – un jeu de tir à scrolling horizontal sur plusieurs plans.



Dans cette phase de jeu, vous pilotez un petit sous-marin dans un univers rempli de pieuvres et de poissons aussi étranges qu'inhospitaliers. Graphiquement bien plus jolie et mieux réalisée que les phases de plateformes, cette partie du jeu est tout aussi palpitante. Au cours de votre progression et à la destruction de certains monstres, vous aurez la possibilité de relever le niveau de votre jauge d'énergie qui assurément en aura pris un sacré coup.

Durant le jeu salement dit (changeons un peu!), deux types de tirs sont envisageables en fonction du temps de pression sur le bouton feu. Plus cette pression est longue et plus votre tir est puissant. Pour savoir si votre tir aura la puissance maximale, rien de plus simple, il suffit de regarder le héros.

Il clignote, parfait. Vous n'avez alors qu'à relâcher le bouton II, pour voir partir une putain de rafale à en faire saliver de rage Rambo.

Au niveau sonore, Shubibin Man II est tout aussi bon qu'au niveau ludique. Certaines bandes sonores sont d'ailleurs d'une pureté musicale assez peu ordinaire pour une console comme la PC Engine qui n'est pas très réputée dans ce domaine.

D'une réalisation un peu en dents de scie en fonction du niveau où l'on se trouve, ce jeu de NCS est malgré tout un excellent divertissement et les parties, qui peuvent se poursuivre à la suite grâce à une option Continue s'enchaînent à bon rythme.

J'm DESTROY



PC ENGINE
83%



EDITEUR : NCS
GRAPHISME : 17
ANIMATION ; 17
MANIABILITÉ : 15
SON : 18
PRIX : 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





ROLAN'S CURSE™

A l'ère des mages et des sorciers, le Roi Barius, crapule de son espèce, terrorisait les habitants du pays de Rolan. Après maintes luttes acharnées, il fut vaincu et enfermé dans un château situé au fin fond de la forêt de Rolan. Un sort magique empêchait quiconque de s'en approcher. Cependant, un jour un groupe de visiteurs brisèrent ce sort et libérèrent le Roi Barius, depuis ce jour tout redevint comme avant et la terreur rejaillit des ténèbres. C'est donc dans un monde fait de châteaux, de cavernes et de forêts que vous devrez lutter et détruire Barius et ses sbires. Dans ce jeu d'action/aventure qui s'apparenterait plus ou moins à un jeu de rôle si le contexte autour duquel il se déroulait n'était pas aussi simpliste, vous êtes parti pour une lutte sans répit contre les forces du mal. Si le scénario de ce jeu est plutôt bien, la réalisation elle est plutôt assez pâlichonne.

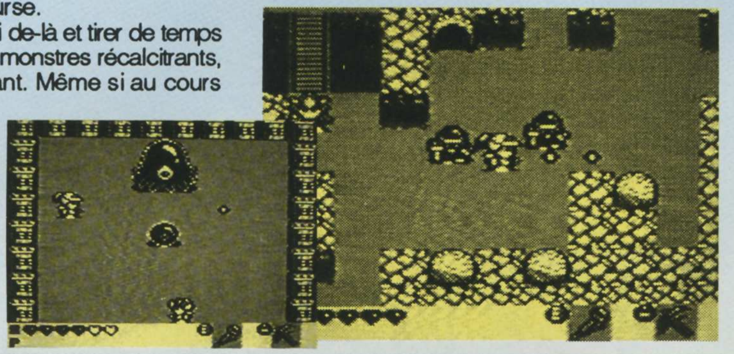
Si il est vrai que l'on aime assez naviguer à travers la centaine de tableaux présents ici à la découverte de nouveaux paysages, on ne peut qu'être déçu par l'intérêt et par l'action amenée par Rolan's Curse.

A part se trimballer de-ci de-là et tirer de temps en temps sur quelques monstres récalcitrants, rien de bien passionnant. Même si au cours du jeu, on rencontre quelques âmes qui vivent dans les villages vous contant la bonne parole en vous renseignant sur la situation géographique des ennemis à abattre, même si de temps en temps on rencontre de nouvelles armes plus efficaces ou des sorts vous permettant de sortir de certains mauvais pas, Rolan's Curse déçoit par son manque d'originalité et par la platitude de son thème et de l'action que ce titre engendre.

Toutefois ne gardons pas une idée trop mauvaise de ce jeu, qui à certains égards est tout de même tout à fait acceptable.

J'm DESTROY





EDITEUR : SAMMY
GRAPHISME: 14
MANIABILITE : 18
SON : 14
ANIMATION : 15
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY
71%

PAC-MANIA

Tecmagik est un nouvel éditeur anglais qui fait une arrivée remarquée sur la Master System. En effet, ce premier essai est un coup de maître car Pacmania est un programme très accrocheur. Même si vous finissez par avoir les yeux bridés à force de passer vos nuits sur des jeux japonais, vous ne pouvez pas ne pas connaître Pacman, le célèbre glouton américain. Pacman n'a rien perdu de son appétit et il baffre toutes les pastilles avec un bel enthousiasme, en évitant ces crétins de fantômes qui essayent de le coincer. Ce programme est la conversion du jeu d'arcade de Namco, dans lequel notre glouton faisait un come-back en 3D.
Le principe du jeu est toujours le même, mais seule une petite portion du labyrinthe est représentée sur l'écran et le décor défile en scrolling multidirectionnel en suivant les déplacements de Pacman. La 3D isométrique n'est pas un simple gadget, car cela a une grande influence sur le déroulement du jeu. En effet, il est plus facile d'éviter les fantômes lorsque l'on voit l'ensemble du labyrinthe, tandis que dans Pacmania on ne les aperçoit qu'au dernier moment. Alors on est jamais à l'abri d'une mauvaise surprise et il faut vraiment de bons réflexes pour se tirer d'affaire. Toutefois, ce handicap est compensé par le fait que Pacman peut sauter au dessus des fantômes, ce qui vous sauvera la mise plus d'une fois lorsque qu'ils vous encerclent. De même, lorsque le fantôme qui vous colle aux baskets est sur le point de vous rattraper, il est possible de faire un saut en arrière en pleine course. Vous pouvez alors repartir tranquillement tandis que l'autre imbécile continue bêtement sur sa lancée, mais ce genre de manœuvre exige un timing parfait. Autre innovation, différents bonus apparaissent de temps à autre et si vous êtes assez rapide pour les ramasser avant qu'ils ne disparaissent, vous pouvez améliorer vos performances durant un certain temps ou augmenter votre score. Non seulement Tecmagik a repris tous les niveaux du jeu d'arcade avec une fidélité exemplaire, mais ils se sont offert le luxe d'y ajouter quatre niveaux secrets, histoire de pimenter le jeu. Alors il faudra vous creuser les méninges pour découvrir comment y accéder et ne comptez pas sur moi pour vous l'apprendre; je vous dirai seulement qu'il y en a un dans le premier niveau.
Pacmania est un programme aussi simple que passionnant, qui bénéficie d'une réalisation très soignée. Un scrolling nickel, des graphismes sympa et des thèmes musicaux entraînants, il n'y a rien a redire. Mais surtout, votre Pacman répond au quart de tour, ce qui est indispensable dans ce type de jeu. Pacmania a toutes les qualités pour séduire les fans d'arcade, mais attention, vous courez le risque de devenir un pacmaniaque.

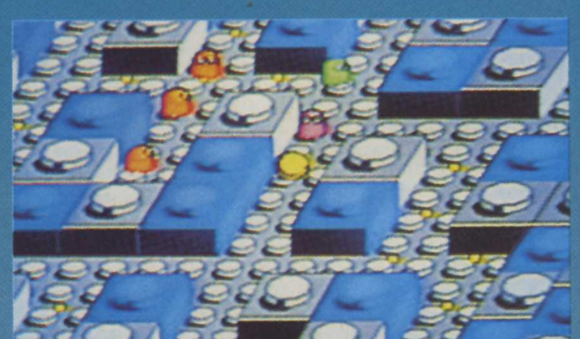
Alain HUYGHUES-LACOUR

EDITEUR : TECMAGIK
GRAPHISME: 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17
PRIX : 300 FRANCS ENVIRON

MASTER SYSTEM 93%









GAUNTLET II



Thor le guerrier, Thyra la valkyrie, Merlin le magicien et Questor l'elfe font équipe pour faire fortune. Leur spécialité: les labyrinthes, et même s'ils sont remplis de monstres et truffés de pièges plus diaboliques les uns que les autres, cela ne les arrête pas. D'ailleurs, regardez, ils descendent déjà dans le souterrain suivant, armes en main, et les fantômes qui leur foncent dessus ne font pas long feu. Thor les élimine à la hache, Thyra les dépouille à l'épée, Merlin utilise sa magie et Questor leur décoche des flèches.

Quand ils ont bien terminé le nettoyage, ils peuvent commencer le ramassage des trésors, de la bouffe pour reprendre de l'énergie, des clés pour ouvrir des passages un peu plus loin, ou des bonus d'énergie ou de pouvoir. Il est ainsi possible d'obtenir une armure supplémentaire, donnant une meilleure protection aux attaques ennemies, d'augmenter sa capacité à utiliser la magie, d'accélérer les mouvements du héros, de tirer de façon plus percutante, ou d'être meilleur au corps-à-corps.

Tout au long des niveaux, il y en a plus de 100, ils combattront contre les fantômes, contre les démons, contre des nains lanceurs de pierres, contre les sorciers capables de disparaître et de vous attaquer par derrière, ou contre les terribles morts. Attention, évitez-les, soyez rapides et précis.

Gauntlet a pour énorme avantage d'être jouable jusqu'à quatre joueurs en même temps. C'est bien sûr une option hyper-intéressante, car l'action incessante du jeu devient vite délirante quand on est quatre potes en collaboration. Les graphismes ne sont pas fabuleux, mais cette cartouche dispose de bonnes musiques et de voix digitalisées. Pour ce qui est des animations et des scrollings, la vitesse d'exécution est honorable, et ne désavantage pas l'intérêt du jeu.

Amusant surtout à plusieurs.

SEB







EDITEUR : MINDSCAPE
GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
SON : 15
MANIABILITE : 15
PRIX : 400 FRS ENVIRON

NINTENDO 80%

IRONSWORD™

WIZARDS & WARRIORS II



Bien que vous l'ayez déjà vaincu une fois, le sorcier Malkil est de retour. Cette fois il a invoqué les éléments de base, le vent, le feu, la terre et l'eau. Vous, Kuros, le plus grand guerrier du pays, êtes chargé par les sages qui savent tout de débarrasser tout le monde de cet indésirable.
L'épée à la main, vous étiez sur la route qui mène aux grandes montagnes, Malkil semblant se planquer dans le coin, quand des créatures agressives, des aigles, se sont mis à vous foncer dessus. Il n'a fallu que quelques petits coups d'épée pour vous en débarrasser, mais c'était le signe que vous veniez de mettre les pieds dans le territoire maudit du sorcier Malkil.
Il faudra ramasser le plus de trésors et de pierres magiques et énergétiques possible, explorer les lieux avec le plus d'attention possible, car certains endroits dissimulent des grottes où il serait intéressant d'entrer, histoire de récupérer quelques clés pour le moins intéressantes.
Par quatre fois, des animaux géants non encore convertis aux penchants maléfiques de Malkil, vous aideront à continuer votre aventure. Bien sûr, ils réclameront un objet, un cadeau qu'il faudra trouver afin de profiter de leur aide. Par exemple, un aigle vous portera dans les hauteurs nuageuses afin d'affronter l'élément Air, en échange d'un œuf en or que vous aurez trouvé dans le tableau précédent.
Une fois les quatre éléments vaincus, vous aurez le loisir et la chance certaine d'affronter Malkil lui-même. Cris de joie, bouzouki et danses folkloriques!
Iron Sword est un excellent jeu de plateforme. Les graphismes sont réussis, peu colorés, mais c'est sans grande importance devant l'intérêt du jeu qui nécessite une habileté assez élevée. Le personnage doit sauter de plateforme en plateforme, ou, selon le tableau, de nuage en nuage. Des trésors sont disséminés un peu partout, qu'on réussit à ouvrir en sautant dessus. A l'écran, quelques indications: l'énergie du héros, le nombre de vies restantes, le score, et le niveau de magie ainsi que les objets en sa possession.

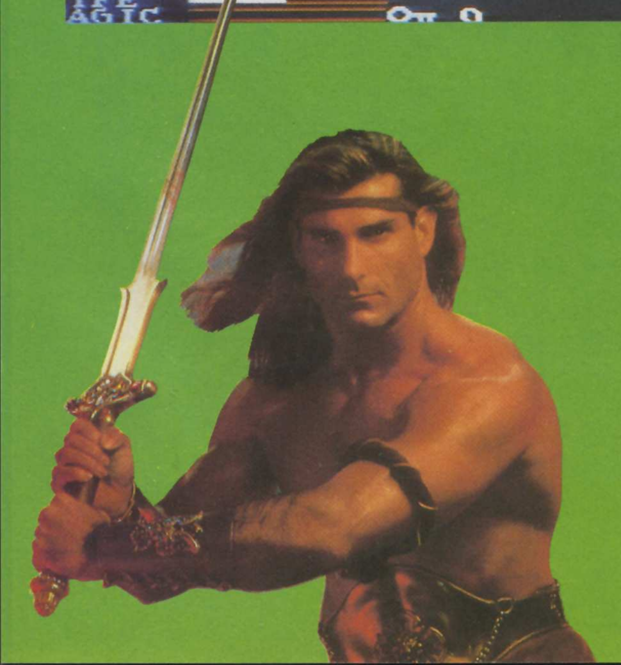
Seb

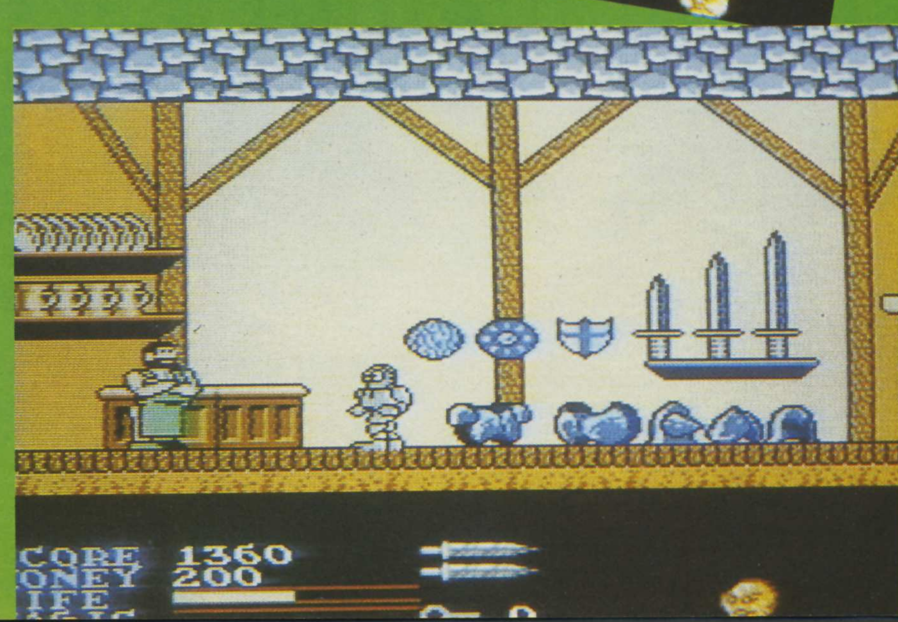
EDITEUR : AKLAIM
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 14
PRIX : 400 FRANCS ENVIRON

NINTENDO 92%

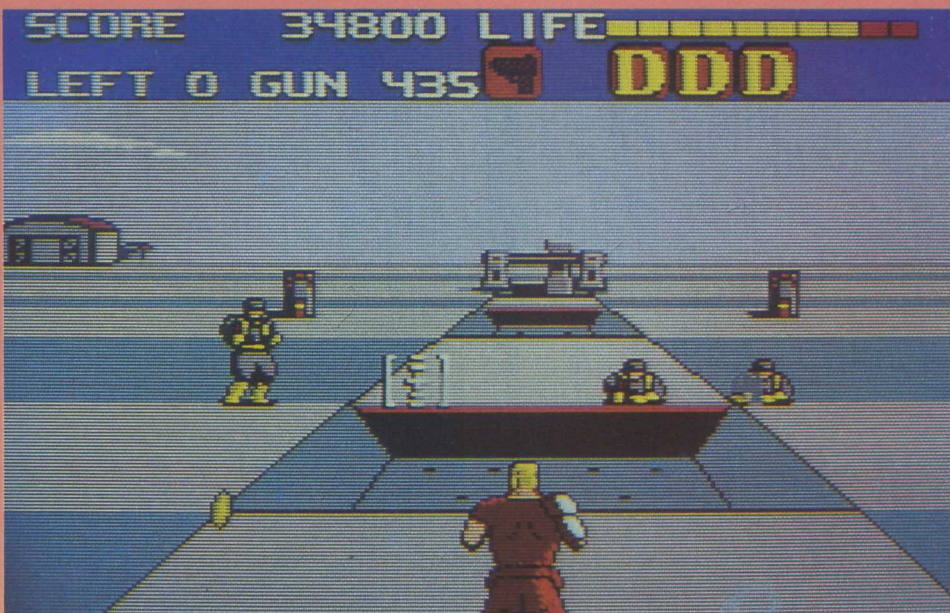








DYNAMITE DUKE



Duke Frederick, plus connu sous le nom de Dynamite Duke, a une nouvelle mission à accomplir. Cette fois, il ne va pas délivrer un président kidnappé, il ne va pas éliminer un dictateur trop dangereux, il se contentera de sauver la terre toute entière, d'un coup, hop!

Le Dr Neil Ashe, expert en sciences bioniques, s'est retiré sur l'île de Rantan, dans les mers du sud, voilà déjà trois ans, et c'est maintenant qu'il annonce qu'il va devenir maître du monde. Bon, bien sûr il n'a pas encore réussi, mais il est sur la bonne voie, son armée bionique est parfaitement au point, et cela ne fait aucun doute pour ce scientifique fou qu'il réussira à écraser toutes les super-puissances de ce monde.



C'était sans compter sur le courage et la puissance de combat de Dynamite Duke. Avec son bras bionique puissant comme dix canons, il va faire une bouchée de l'armée du Dr Ashe. Enfin c'est ce qu'il pense, le Duke. A peine a-t-il mis un pied sur l'île, que déjà les ennemis se précipitent. Pour leur faire la peau, Duke utilise son bras bionique, mais il peut aussi coller des uppercuts ou faire tout sauter, un nombre limité de fois.

Les décors défilent de côté, et vos ennemis arrivent en courant, s'immobilisent, et vous tirent dessus. Si vous n'avez pas eu le temps de les éliminer avant, il faudra se baisser pour éviter les tirs. Au cours du jeu, Dynamite peut ramasser des armes, des fusils, des dynamites, des cartouches, des bazookas, et autres gâteries.

Pas très réussi, le Dynamite Duke. Les graphismes ne sont pas jolis, les animations assez moches, et le jeu assez gonflant car très très répétitif. Bien sûr, il y a un boss à la fin de chaque mission, mais ça ne suffit pas pour donner l'envie folle d'arriver à la fin des 5 levels différents.

SEB

MASTER SYSTEM
63%

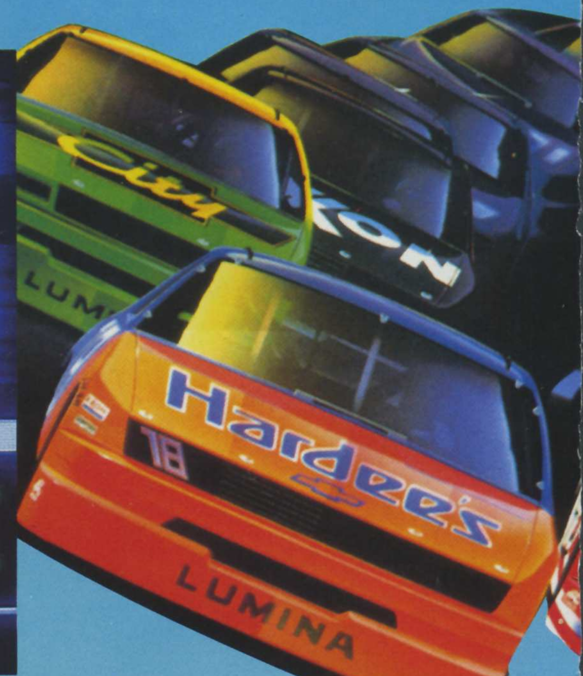
EDITEUR : SEGA
GRAPHISMES : 12
ANIMATION :12
SON : 13
MANIABILITE : 13
PRIX : 300 FRS ENVIRON

DAYS OF Thunder

EDITEUR : MINDSCAPE
GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 14
PRIX : 400 FRS ENVIRON

NINTENDO 76%

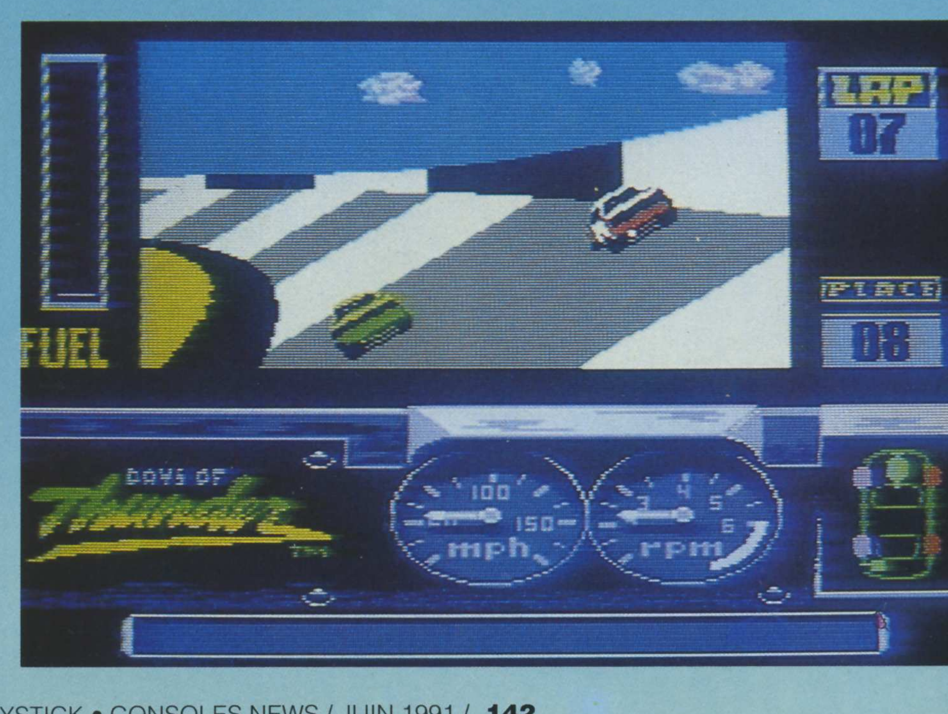




Days of Thunder. Le film qui portait ce nom n'est pas tout récent, il n'est même plus à l'affiche, mais l'adaptation Nintendo arrive maintenant. Il y a quelques jours de cela, vous avez fait la promesse que si on vous laissait participer au championnat de Stock Car, si on vous laissait courir, vous remporteriez la Coupe de Séries. Pari apparemment stupide et impossible à remplir. Reste à prouver le contraire.
La compétition aura lieu sur huit courses, sur des circuits différents. Chaque course sera précédée d'une étape de qualification où il faudra faire quatre tours de piste, en un minimum de temps afin d'être le mieux placé possible sur la ligne de départ. Les courses ont lieu contre 15 autres coureurs, des professionnels, et ce n'est pas parce que vous êtes un débutant qu'ils vont vous faire des cadeaux.
A la fin de chaque course, vous obtenez un nombre de points conséquent à votre place d'arrivée, sachant qu'à partir du neuvième on ne gagne rien. La conduite est assez simple, quoique dangereuse, vous vous déplacez latéralement grâce au joystick, un bouton sert à accélérer et l'autre à décélérer. Avant chaque course, un plan indique la forme du circuit que vous allez emprunter.
Pendant le jeu, quelques indications vous rendront service: votre position dans la course, le nombre de tours effectués, le temps, et le meilleur temps de tour, ainsi qu'un schéma rapide de votre véhicule indiquant les dégâts subis. L'indicateur de niveau de fuel est installé à gauche de l'écran, et en cas de risque de panne sèche, pensez à vous arrêter au stand, où vous pourrez même changer les pneus.
Le système graphique de Days of Thunder, la piste en 3D, est très rapide, c'est assez impressionnant. Mais malheureusement le reste n'est pas extraordinaire, c'est dommage, ce jeu aurait pu être excellent, mais les courses se ressemblent toutes et on a vraiment l'impression de faire tout le temps la même chose.

SEB





6, Rue d'Aguesseau 92100 Boulogne – Métro: Boulogne – Jean Jaurés Tél: (1) 48 25 39 83
FAX: (1) 46 05 75 09

HAZARDOUS AREA

Horaires Lundi 14h30–19h00, Mardi au Vendredi 10h30–13h00;14h30–19h00, Samedi 10h30–19h00

SEGA MEGADRIVE

ARCADE POWER STICK	375 F
CONTROL PAD	169 F
AERO BLASTER	375 F
AFTERBURNER II	365 F
AIR DIVER	345 F
ALESTE	***375 F***
ALEX KIDD	295 F
ARROW FLASH	395 F
ARNOLD PALMER GOLF	395 F
ATOMIC ROBOT KID	***345 F***
BATMAN	***345 F***
BATTLE SQUADRON	375 F
BURNING FORCE	375 F
BUSTER DOUGLAS	295 F
COLUMNS	245 F
CRACKDOWN	395 F
CURSE	295 F
CYBERBALL	345 F
DANGEROUS SEED	395 F
DARWIN 4081	295 F
DICK TRACY	375 F
DJ BOY	345 F
DYNAMITE DUKE	***295 F***
ELEMENTAL MASTER	***249 F***
E SWAT	***295 F***
FATMAN	395 F
FINAL ZONE	395 F
FIRE SHARK	375 F
FORGOTTEN WORLD	395 F
GAIARES	***345 F***
GAIN GROUND	395 F
GHOSTBUSTERS	345 F
GHOULS & GHOSTS	395 F
GOLDEN AXE	295 F
GRANADA	395 F
GYNOUG	375 F
HARD DRIVIN'	395 F
HEAVY UNIT	***345 F***
HELLFIRE	395 F
INSECTOR X	395 F
J. MAIDEN FOOTBALL	395 F
JOE MONTANA FOOTBALL	375 F
KA GE KI	395 F
KLAX	395 F
LAST BATTLE	345 F
LAZORDA BASEBALL	450 F
LEYNOS	375 F
MAGICAL BOY	365 F
MICKEY	***345 F***
MOONWALKER	345 F
MYSTIC DEFENDER	395 F

PAT RILEY BASKET	345 F
PHANTASY STAR 2	495 F
PHELIOS	345 F
POPULOUS	375 F
RAMBO III	345 F
RASTAN SAGA 2	365 F
REVENGE OF SHINOBI	365 F
RING SIDE ANGEL	375 F
SHADOW BLASTER	395 F
SHADOW DANCER	345 F
SOBOKAN	395 F
SPACE HARRIER 2	295 F
STRIDER	***249 F***
SUPER HANG ON	345 F
SUPER HYDLIDE	495 F
SUPER THUNDERBLADE	295 F
SUPER MONACO	375 F
SUPER VOLLEY BALL	375 F
SWORD VERMILLON	595 F
TATUJIN	295 F
THUNDER FORCE 2	295 F
THUNDER FORCE 3	***345 F***
TRAMPOLINE TERROR	365 F
WHIP RUSH	345 F
WONDER BOY	395 F
WORLD CUP SOCCER	295 F
ZOOM	245 F
BURAI FIGHTER	**345 F**
CRIME TRAVELLER	**395 F**
DANDO	**395 F**
DARIUS 2	**370 F**
DEATH BY STEEL	**395 F**
DEVIL HUNTER	**395 F**
LAKERS VS CELTIC	**395 F**
MAPPY LAND	**395 F**
MIDNIGHT RESISTANCE	**450 F**
STORMLORD	**395 F**
SUPER AIR WOLF	**450 F**
TARGET EARTH	**395 F**
VALIS III	**450 F**
VERITEX	**395 F**
WRESTLE BALL	**395 F**
WRESLE WAR	**375 F**
ALISIA DRAGON	**N.C**
GYNOUVY	**N.C**
MASTER OF WEAPON	**N.C**
PIT FIGHTER	**N.C**
RAIDEN	**N.C**
SONIC THE EDGE HOOPER	**N.C**
SPIDERMAN	**N.C**
VOLFIEF	**N.C**

WANTED

ELEMENTAL MASTER	249F
STRIDER	249F

OFFRE VALABLE DU 1 AU 30 JUIN

NEO–GEO

JOYSTICK	395 F
BASEBALL STAR	1 290 F
BOWLING	1 490 F
CYBER LIPP	1 290 F
JOY JOY KID	1 490 F
MAGICIAN LORD	1 490 F
NAM 75	1 490 F
NINJA COMBAT	1 490 F
RIDING HERO	1 490 F
SUPER SPY	1 490 F
ALPHA MISSION II	N.C
ALIEN	N.C
BASEBALL STAR 2	N.C
BOXING	N.C
GHOST PILOT	N.C
KING OF MONSTERS	N.C
RAGUY	N.C
ROLLER GAMES	N.C
TWIN BEE	N.C

SUPERFAMICOM

PRIX ET DISPONIBILITE
NOUS CONSULTER

ACTAISER	560 F
BIG RUN	490 F
BONBUZAL	490 F
DARIUS TWINS	560 F
DISTANT AUGUSTA	690 F
FINAL FIGHT	560 F
F ZERO	490 F
GRADIUS III	490 F
MARIO WORLD	560 F
PILOT WINGS	560 F
POPULOUS	560 F
SIM CITY	560 F
ARTHUR QUEST	N.C
DRAGON FLY	N.C
FIGHT CLUB	N.C
GADULIN	N.C
HERO BATTLE 2	N.C
JELLY BEAN	N.C
LASER	N.C
MIDNIGHT RESISTANCE	N.C
PAPPERBOY	N.C
PREHISTORIC ISLE	N.C
R TYPE 2	N.C
S.PROF.BASEBALL	N.C
VIOLENCE FIGHT	N.C
YS BOOK III	N.C
ZELDA III	N.C

VERITABLES BORNES D'ARCADE
LES PLUS GRANDES MARQUES CHEZ VOUS
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS NOUS TELEPHONEZ

MEGADRIVE + 2 JEUX 1 290 F

MEGADRIVE + 4 JEUX 1 690 F

NEO–GEO + CYBER LIP 3 990 F

P.C G.T + 1 JEU 2 490 F

GAME GEAR + 1 JEU 1 490 F

LYNX + HOUSSE CEINTURE + 1 JEU 990 F

SUPER FAMICOM + 1 JEU 2 990 F

EXCLUSIF SUPERFAMICOM
LES COULEURS NTSC SUR VOTRE TV PAL / SECAM
CORRECTEUR DE COULEUR
399 F

BRANCHEZ VOTRE CONSOLE SUR TOUS LES MONITEURS AMSTRAD
ADAPTATEUR 249 F

CABLE PERITEL
MEGADRIVE 150 F
ALIMENTE 12 V 199 F

ECHANGES
CHANGER DE JEU
MEGADRIVE ET N.E.C
POUR 100 F
PAR V.P.C 120 F

LES ENVOIS EN V.P.C SONT EFFECTUES PAR COLISSIMO
LIVRAISON SOUS 48 H
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

EXCLUSIF

Branchez votre NEO–GEO sur une vraie borne d'arcade. Adaptateur compatible aux bornes d'arcade aux normes JAMMA. Vous retrouverez la difficulté de l'arcade en accédant à toutes les options (difficulté, niveau, etc.....) jusque là réservé aux rares possesseurs de bornes SNK/MVS.

LYNX

PARE SOLEIL	29 F

APB
BLOCK OUT
CHEKERED FLAG
NFL FOOTBALL
NINJA GAIDEN
RAMPAGE
ROAD BLASTER
ROLLING THUNDER
RYGAR
SCRAPYARD DOG
SHANGAI
XYBOTS
ZARLOR MERCENARY

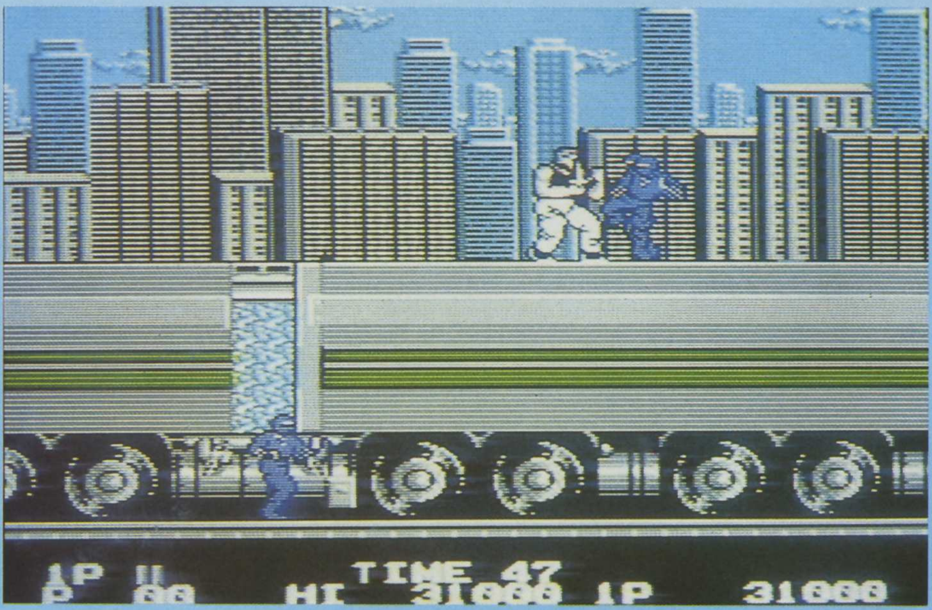
NOM .... N ...... RUE ....
CODE POSTAL .... VILLE .... TEL ....

Désignation	*Quantité*	*Prix*	*Montant*

Port: Jeux, 20 F – Console, 70 F – C.R., N.C **Chèque ou mandat à l'ordre d'Hazardous Area**

BAD DUDES

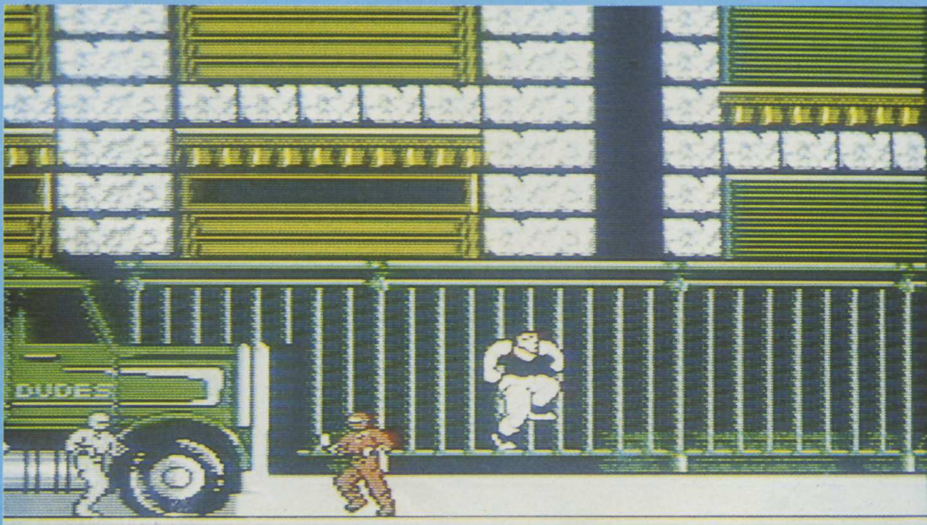
DRAGONNINJA





NINTENDO
76%

EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 14
PRIX : 400 FRANCS ENVIRON



Le président vient d'être kidnappé. Je vais pas me mettre à pleurer pour lui, après tout ce sont les risques du métier, à diriger un pays on attire forcément les envieux, seulement les services secrets qu'il dirigeait quand il était encore à somnoler derrière son beau bureau viennent de me payer très cher pour le délivrer. Alors forcément, une liasse de billets dans les mains, je me sens tout à coup allumé d'un patriotisme torride et passionné.

Ce n'est pas la première mission de ce type que j'exécute, oh non, bien souvent on m'envoyait en Amérique du sud magouiller un assassinat foireux et soi-disant dirigé par les rebelles du pays, ou encore dans un pays d'Asie encore instable politiquement mais très intéressant économiquement pour mes chefs.

Seulement, cette mission, je n'ai pas l'intention de l'accomplir tout seul. J'avoue, j'éprouve quelque appréhension à partir non accompagné, il faut dire que le responsable du rapt n'est pas n'importe qui, c'est le Grand et Terrible Méchant Dragon Ninja. C'est lui qui dirige la plus grande organisation criminelle mondiale, une organisation surpuissante et très fournie en hommes. Tous les membres de cette secte, appelons cela une secte, sont des pro des arts martiaux, ils sont tous redoutables.

Bien sûr, moi et mon frère, puisqu'il a accepté de m'accompagner, ne sommes pas manchots non plus. Tous les styles de combat, que ce soit à mains nues ou avec des armes blanches, nous les maîtrisons à la perfection. D'ailleurs, il est déjà temps de le prouver, des ninjas nous foncent dessus, avec dans les yeux une agressivité qui me dit que nous avons plutôt intérêt à les éliminer du premier coup.

Le président est enfermé dans une usine de la ville, il faudra d'abord traverser la ville, courir sur d'immenses véhicules, parcourir les égouts, la forêt, bondir de wagon en wagon, sur un train, traverser une cave, pour arriver enfin à l'usine, au président, et à Dragon Ninja lui-même, dans un combat final particulièrement sanglant.

Dragon Ninja est déjà un classique d'arcade et de micro. La version Nintendo est intéressante à certains niveaux, mais a deux défauts majeurs: d'une part, elle n'est pas assez difficile, et la durée de vie du jeu est trop courte, et d'autre part il n'est pas possible de jouer à deux en même temps, alors que c'était quasiment tout l'intérêt de ce jeu. Sinon, l'action est rapide, les graphismes agréables, quoi que les animations aient tendance à faire clignoter les sprites un peu souvent.

Seb

GREMLINS 2

EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
SON : 19
MANIABILITE : 18
PRIX : 400 F ENVIRON

NINTENDO
92%





Les Gremlins sont des personnages marquants qui ont déjà inspiré plusieurs jeux et celui-ci reprend le thème du second film de la série. Vous vous souvenez de Gizmo, le sympathique Mogwai du premier film, voilà que poussé par la curiosité il part à l'aventure dans le bâtiment où il était retenu prisonnier. Cela risque d'être très dangereux, car il ne faut JAMAIS exposer un Mogwai à la lumière ou le mouiller et quoi qu'il arrive, il ne faut rien lui donner à manger après minuit. Alors bien sûr, la balade de Gizmo ne sera pas de tout repos, d'autant plus qu'il doit traverser cinq niveaux, dont chacun comporte plusieurs secteurs.
Dans le premier niveau, Gizmo traverse les bureaux pour retrouver son ami Billy, mais lorsqu'il y arrive enfin, des créatures malfaisantes l'y attendent. Dans le second, il tente d'échapper aux gremlins dans le système de ventilation du bâtiment. Et notre Mogwai est encore loin d'être au bout de ses peines car où qu'il aille, les gremlins vont le traquer sans cesse. De plus, à la fin de chaque niveau il doit affronter un gremlin mutant complètement dingue, qui lui en fera baver.
Comme Gizmo est du genre débrouillard, il se sert de tout ce qui lui tombe sous la main dans les bureaux pour se défendre. Tout lui est bon: des tomates, des trombones ou des allumettes et il se fabriquera même un arc avec un trombone, un élastique et un crayon. Vous vous procurerez ces différentes armes au cours de votre progression, mais vous pouvez également acheter divers équipements dans les magasins que vous croisez en chemin. Grâce à l'argent obtenu en détruisant vos adversaires, vous pouvez acheter des objets aussi variés qu'une planche à ressort, une montre qui immobilise les créatures ou encore un ballon qui permet de voler au-dessus du vide. En effet, les créatures maléfiques qui rôdent partout ne sont pas le seul danger, car il faut franchir toutes sortes d'obs-tacles.
Gremlins II est une réussite et l'on s'amuse beaucoup tout au long de ce jeu. Les graphismes sont sympas, l'animation fluide et la bande sonore est super. De plus, la jouabilité est parfaite et votre personnage répond merveilleusement bien. Le jeu devient assez rapidement difficile, mais on s'accroche vraiment tant on a envie d'aller plus loin. Heureusement, vous disposez de crédits illimités et chaque fois que le game over s'inscrit sur l'écran, vous obtenez un mot de passe qui vous permettra de reprendre le jeu à partir de ce point. Gremlin II est un jeu passionnant, qu'il ne faut surtout pas rater.

ALAIN HUYGHUES-LACOUR



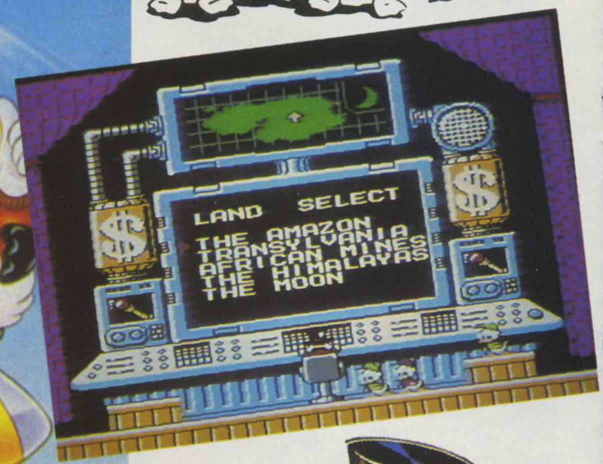


MEGA dossier

Un Mega Dossier pour une Mega Star de Walt Disney : l'oncle Picsou. C'est sur Nintendo, et ça a le goût d'une chasse aux trésors.









L'aventure qui nous attend va nous faire voir du pays : ce ne sont pas moins de cinq mondes différents que nous allons visiter, en quête de fabuleux trésors, en se remplissant les poches de pierres précieuses. Au début du jeu, et après chaque mission, il est possible de choisir sa destination. Cela va de l'Amazonie, à l'Himalaya, la Transylvanie, l'Afrique, en passant même par la lune. C'est au joueur de choisir l'ordre dans lequel il résoudra l'aventure toute entière, sachant que l'ordre que nous conseillons, pour des raisons de gain de vies supplémentaires, est l'Himalaya, la Transylvanie, l'Afrique, l'Amazonie et la Lune. D'autre part, les moyens d'arriver à la fin du jeu sont très nombreux. Nous avons choisi une solution unique, arbitrairement, mais rien ne vous empêche d'explorer les mondes d'une autre façon.
Allons-y, l'oncle Picsou s'impatiente, et ses yeux en forme de dollars commencent à pétiller.

LEVEL

MONDE 1 - L'HIMALAYA



photo 1.1

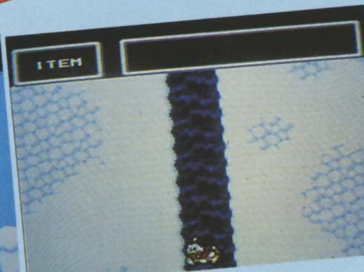


photo 1.2



photo 1.3



photo 1.4



photo 1.5



photo 1.6

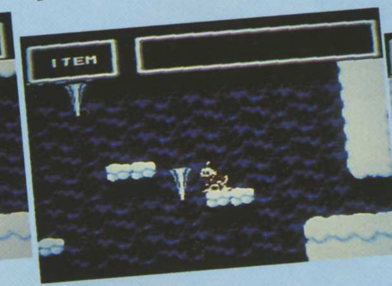


photo 1.7



photo 1.8

Dirigez-vous vers la droite, en ramassant les diamants, en faisant attention aux lapins puis aux chèvres (photo 1.1). Allez complètement à droite, oui, passez au dessus de la corde, et une fois tout au bout, sautez dans le petit creux, il y a un passage secret. Vous tombez alors dans les grottes de glace. Après une chute assez rapide (photo 1.2), vous voilà sur une plateforme, il y a deux trésors à droite (photo 1.3), n'hésitez pas à les prendre. D'ailleurs, dans la suite de l'aventure, prenez tous les trésors que vous pouvez, quand il n'y a pas trop de risque. Continuez à descendre.
Encore une autre plateforme, mais cette fois il y a une araignée dans ce tableau (photo 1.4). Ce n'est pas le seul personnage à l'écran, il y a aussi Flagada, le pilote, qui vous permet de changer de monde, quand vous le rencontrez. Pour l'instant, n'allez pas le voir.
Descendez encore.
Maintenez allez vers la gauche, en sautant de plateforme en plateforme. En sautant sur les petits blocs de glace avec votre canne pogo (photo 1.5), vous pourrez découvrir une pièce magique qui rend Picsou invincible pendant une courte période.
Continuez à gauche, attention à l'araignée, et sautez au dessus du trou (photo 1.6).
Là se trouve un des neveux de Donald. Riri, Fifi ou Loulou, peu importe, toujours est-il qu'il vous dit que Bubba est enfermé dans un bloc de glace et qu'il faut le délivrer.
Continuez à gauche, en faisant gaffe aux stalactites-tombent-stalagmitent-montent qui vous tombent dessus (photo 1.7).
Voilà ce pauvre crétin de Bubba qui est enfermé dans un glaçon plus gros que son imprudence.
Frappez le baril rouge afin de le pousser vers la gauche, sautez dessus, et sautez encore pour rebondir sur le bloc de glace. Bubba libéré fera apparaître un trésor (photo 1.8) qui vous donnera un rond d'énergie en plus.
Retournez à droite, loin, jusqu'à la corde que vous avez pris pour descendre. Montez, rejoignez le tableau où se trouve Flagada l'aviateur. Allez à gauche.
Attention, les blocs de glace vous font glisser, et vous devrez manœuvrer pour sauter au dessus des trous. Face à l'empilement de barils rouges (photo 1.9), frappez dans le tas, continuez à gauche, et faites attention au joueur de hockey (photo 1.10) qui semble vous vouloir beaucoup de mal. Montez à la corde.



photo 1.9



photo 1.10



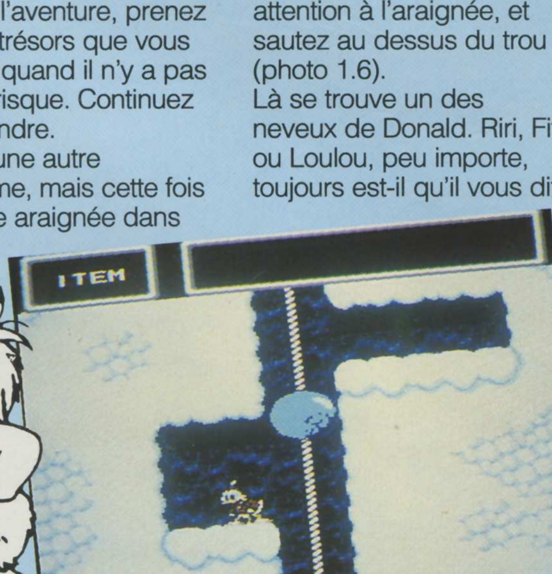


photo 1.11



photo 1.12



photo 1.13

MEGA dossier

MONDE 1 L'HIMALAYA





photo 1.14

Une grosse boule bleue vous tombe dessus (photo 1.11), évitez-la en vous réfugiant dans le creux contre la paroi, et continuez à monter.
Tuez le gros personnage en pull à gauche (photo 1.12), puis, en haut à gauche, empruntez un passage secret qui vous fera découvrir un trésor (photo 1.13). Retournez à droite, et continuez dans cette direction. Sautez sur le bloc qui se déplace de gauche à droite dans les airs (photo 1.14), puis sautez de petit nuage en petit nuage. Vous voilà face au dernier monstre de ce tableau, celui qui protège le trésor que vous désirez tant: l'abominable homme des neiges (photo 1.15).
Comme tous les gardiens de trésors, il faut lui sauter dessus cinq fois pour qu'il meure. Celui-ci vous fera gagner la couronne de Genghis Khan, mais pour le battre vous devrez faire attention aux boules de neige qui tombent quand il frappe les parois du tableau.

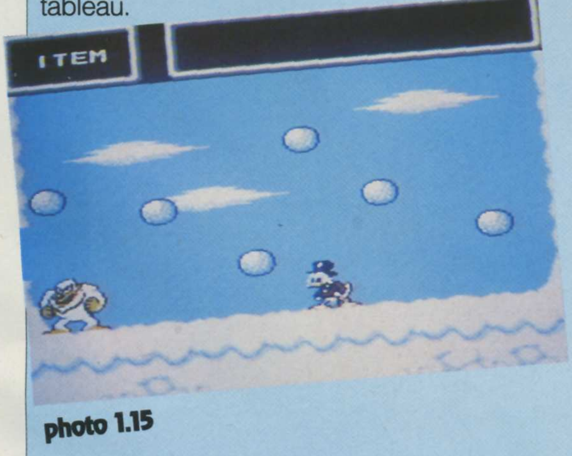


photo 1.15

LEVEL



MONDE 2 LA TRANSYLVANIE

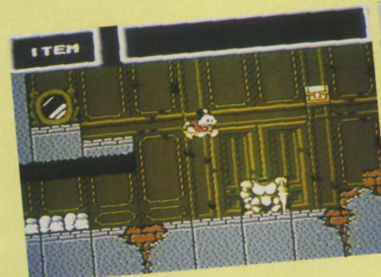


photo 2.1



photo 2.2

Foncez à droite. Attention au squelette de canard, tuez-le. Continuez à droite, passez sous le tremplin où se trouve le premier miroir (photo 2.1), il y a une armure, continuez à droite en montant les marches. En haut, Zaza vous indique que Riri a été enlevé (photo 2.2). Continuez à droite, montez à la corde, butez le gorille et délivrez Riri (photo 2.3).
Allez vers la droite, il y a une momie enchaînée (photo 2.4), pour la tuer attendez qu'elle soit du côté droit du boulet, puis frappez le boulet en restant appuyé. La momie se prend le boulet dans la tête et disparaît. Même technique à chaque fois pour ce genre de monstre, sauf quand vous pouvez leur sauter dessus. Continuez à droite, vous voilà face à un cercueil (photo 2.5), passez au dessus par le chemin bloqué par la momie, tuez-la, continuez à droite. Au bout, un autre cercueil bloque le passage, mais le mur contre lequel il est appuyé est fictif. Sautez sur le cercueil et continuez à droite (photo 2.6). Là, vous trouvez un trésor qui vous fera obtenir une vie supplémentaire.
Retournez à gauche, et montez à la corde (photo 2.7). Sur la gauche se trouve une pierre, frappez-la pour qu'elle fasse tomber le trésor en haut à droite, qui vous fera gagner une vie (photo 2.8). Continuez à droite, encore un mur fictif, et ensuite, à droite, deux miroirs (photo 2.9). Passez sur celui de droite: vous êtes téléporté (photo 2.10).
Foncez à gauche, attention aux fantômes. Continuez à gauche pendant trois écrans, et vous voilà

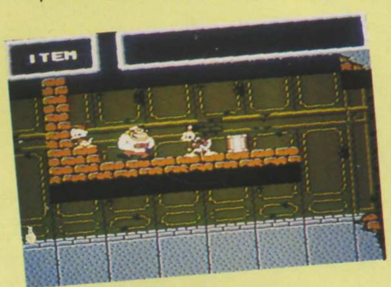


photo 2.3



photo 2.4

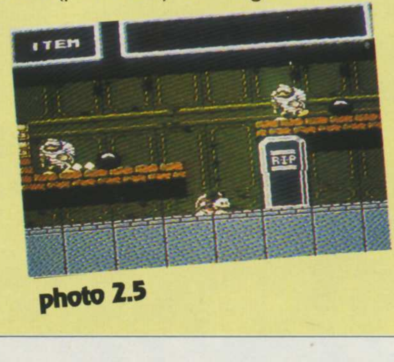


photo 2.5

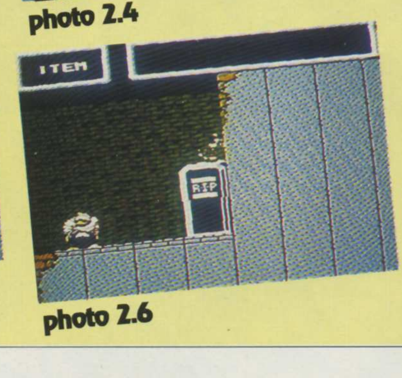


photo 2.6

face à la sorcière ennemie de Picsou, qui garde le trésor de ce château: la Pièce du Royaume Perdu.
Elle se transforme en oiseau (photo 2.11), puis, quand elle se pose, lance des éclairs (photo 2.12). Attention, quand vous lui sautez dessus, quand elle est au sol, partez aussitôt pour ne pas vous faire foudroyer.



photo 2.7



photo 2.8

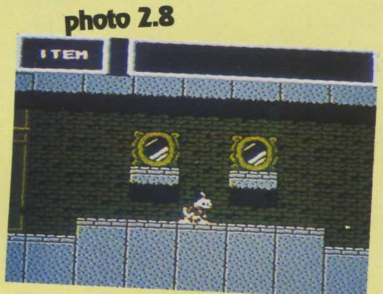


photo 2.9



photo 2.10



photo 2.11





photo 2.12

LEVEL

MONDE 3 LES MINES AFRICAINES

Dirigez-vous vers la droite. Le chemin est bloqué, et Fifi vous indique qu'il faut une clé (photo 3.1), et que cette clé se trouve en Transylvanie. Vous êtes directement téléporté dans le château, et vous trouverez la clé en fonçant dans le premier miroir que vous trouverez en allant vers la droite. Une fois la clé récupérée, revenez en Afrique.
Foncez à droite, le chemin est libre, maintenant, grâce à la clé, frappez la pierre pour tuer la chauve-souris à distance, continuez à droite, sautez pour faire apparaître des trésors (photo 3.2) et gagdroite. Continuez à droite.
Là, Mamy Baba (photo 3.6) lance des glaces qui vous permettront de regagner de l'énergie. Profitez-en, c'est gratos et illimité.
Allez vers la droite. Il y a un grand précipice, que vous passerez en sautant en l'air, vers la droite, et en rebondissant sur les têtes des canards verts qui apparaissent (photo 3.7). Il y a quatre canards ("le lundi le canard était toujours vivant", Gérard Sallaberry pour Robert Lamoureux).
Une fois l'autre versant atteint, continuez à



photo 3.1





photo 3.2

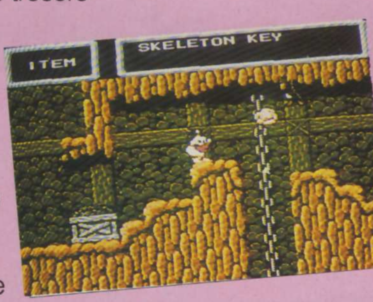


photo 3.3



photo 3.4



photo 3.5





photo 3.6



photo 3.7

MEGA dossier

MONDE 3 - LES MINES AFRICAINES

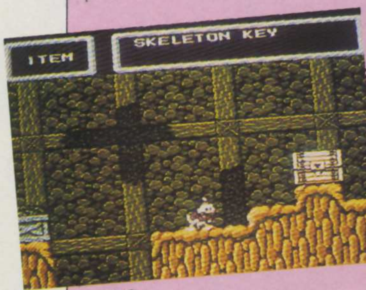


photo 3.8



photo 3.9



photo 3.10

droite, un gros coffre vous permet d'obtenir une bague (photo 3.8), sautez au dessus du trou de droite, puis descendez à l'aide de la chaîne. Allez au fond à gauche, là se trouve le gardien du trésor de ce monde: le roi (photo 3.9) et son rubis.

Sautez-lui dessus quand il ne bouge pas, mais attention, il se met alors à tourner à toute vitesse et à rebondir partout (photo 3.10).

Pour découvrir le trésor de ce monde, il faudra parcourir la jungle amazonienne (nous vous conseillons de lire "Amazonie, terre de contrastes", du célèbre anthropologue G. Sallaberry), puis entrer dans un temple inca.

LEVEL

MONDE 4 L'AMAZONIE



photo 4.1

Allez vers la droite, attention aux gorilles (photo 4.1), sautez par dessus la plante carnivore, tuez le serpent (photo 4.2). Ouvrez le coffre qui se trouve juste à droite: vous gagnez une pièce d'invincibilité, puis descendez par le passage qui se trouve sous le serpent.

En bas, frappez le baril rouge pour le placer contre la statue Inca. Sautez sur le baril (photo 4.3), sur la statue, puis passez par le passage secret en haut à gauche. Vous trouverez une première salle avec quatre coffres (photo 4.4), puis, en passant à nouveau en haut à gauche, plusieurs diamants sur des marches. Retournez à droite, jusqu'à l'endroit où se trouve la liane que vous avez utilisé pour descendre.

Continuez



photo 4.2



photo 4.3



photo 4.4

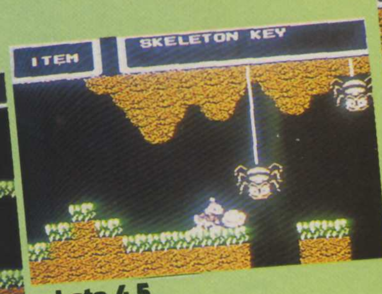


photo 4.5



photo 4.6



photo 4.7



photo 4.8

droite, il y a deux araignées (photo 4.5). Vous pouvez en tuer une en frappant la pierre avec votre canne. Sautez, continuez à droite, et là se trouvent de très grosses épines. Pour passer, ils font rebondir dessus à l'aide de votre canne-pogo. Continuez à droite, deux trésors dont un qui donne une vie (photo 4.6), à droite, d'autres épines, puis une araignée et une liane qui vous permettra de remonter (photo 4.7). Montez, et, ainsi, ressortez à l'air libre (photo 4.8).

Continuez à monter, attention aux abeilles (photo 4.9), montez encore jusqu'aux deux plantes carnivores (photo 4.10) et au trésor qui contient une



photo 4.9



photo 4.10



photo 4.11



photo 4.12

glace. Allez vers la gauche, sautez de pierre en pierre (photo 4.11), attention de ne pas tomber dans le vide, puis Flagada l'aviateur viendra vous aider avec son hélico. Quand il est suffisamment près de vous, sautez pour attraper la corde qu'il vous tend (photo 4.12). Passez de l'autre côté. Continuez à

demande 300 000 dollars pour vous laisser passer (photo 4.16). Ne l'écoutez pas, c'est des mensonges et vous n'avez de toute façon pas besoin d'aide pour arriver à la fin. Sans blague.
Montez à l'aide de la liane, là se trouve Loulou (photo 4.17), et deux trésors dont



photo 4.13



photo 4.14



photo 4.15



photo 4.16



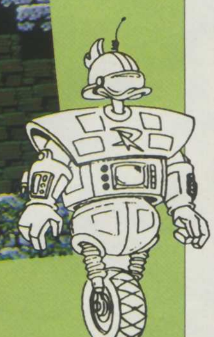
photo 4.17

gauche, passez sur le pont, mais attention il s'écroule derrière vous (photo 4.13). Continuez à gauche.
Tuez le gorille, montez à l'aide de la liane (photo 4.14), prenez le diamant qui se trouve dans le trésor, histoire de se faire des points, et là, encore Flagada l'aviateur, mais, qui là ne vous permet que de changer de monde. N'allez pas le voir, et passez vers la droite.
A droite, attention aux épines, passez à l'aide de votre canne, toujours, à droite encore, et attention aux Indiens qui viennent vous balancer des javelots (photo 4.15). Continuez à droite, il y a une araignée, puis, toujours à droite, une statue vous parle et

un qui contient une vie. Allez vers la gauche, attention, des pierres vous tombent dessus (photo 4.18).
Au bout, l'entrée du repaire du gardien du trésor est bloquée par un baril rouge. Il suffit de frapper dedans. Pour récupérer le sceptre, trésor de ce niveau, il faudra détruire une grosse statue inca bondissante (photo 4.19). Attention, rebondissez à l'aide de votre pogo, mais débrouillez-vous pour être en l'air quand la statue frappe le sol, car elle fait tout trembler, et vous seriez projeté au sol.



photo 4.18



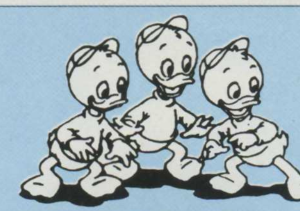
ILLUSTRATIONS © DISNEY





photo 4.19

MEGA dossier



LEVEL

MONDE 5 LA LUNE

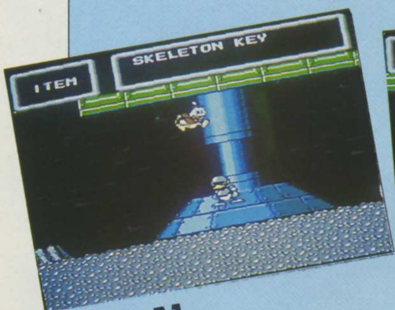


photo 5.1



photo 5.2

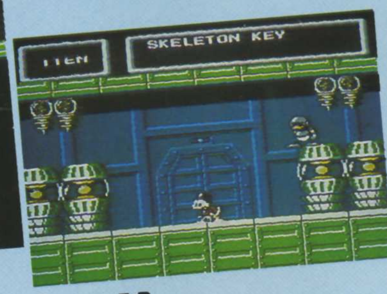


photo 5.3



photo 5.4

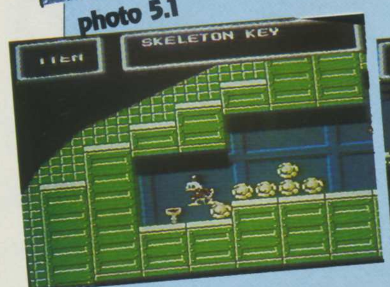


photo 5.5



photo 5.6



photo 5.7

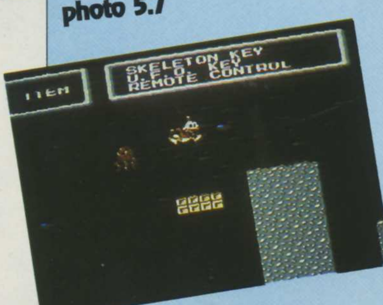


photo 5.8

Picsou va vers la droite, il est sur la lune, il est content. Evidemment, des monstres l'attaquent, mais il n'a pas peur, il les éclate tous (photo 5.1). Sur son chemin, vers la droite, il va trouver une pièce d'invincibilité. Et avec ça, il aura encore moins peur que pas peur. Puis, Picsou trouvera l'entrée du vaisseau, il montera à l'intérieur à l'aide d'une chaîne (photo 5.2).Continuez à monter, passez par la gauche, sur les générateurs (photo 5.3); au bout à gauche, montez (photo 5.4), frappez la pierre pour tuer l'extra-terrestre, allez vers la gauche, et là, miracle, vous trouverez la clé du vaisseau (photo 5.5). Clé qui vous servira plus tard. Redescendez, retournez à droite, redescendez encore d'un écran, et allez vers la droite. Tuez l'extra-terrestre rose (photo 5.6), allez vers la droite, mais attention aux pics placés au plafond, quand vous sautez. Montez, montez encore, puis passez à gauche.Grâce à la clé, vous pouvez ouvrir la porte, et c'est là que vous trouverez la télécommande (photo 5.7) qui, vous le verrez plus tard, sera essentielle pour avancer plus loin dans l'aventure.Retournez à droite, descendez, descendez encore, allez à gauche, descendez, paf, vous voilà à l'extérieur. Allez vers la droite, passez au dessus du trou à l'aide de la plaque qui va de gauche à droite (photo 5.8) en faisant attention aux nombreux monstres qui vous foncent dessus.

Continuez à droite, et là, grâce à la télécommande, Robotik-le-Mega-Canard (photo 5.9) vient vous aider en balançant un coup de laser contre le mur qui bloquait le passage. Descendez, ramassez les gâteaux qui apparaissent à droite (photo 5.10), allez vers la gauche, attention aux gorilles, puis vous voilà arrivé au repère du monstre de ce tableau: le Rat Géant de l'Espace (photo 5.11).Il court et saute dans tous les sens, attention, si vous le tuez, vous récupérerez un trésor fabuleux: le fromage vert de la longue vie.



photo 5.9



photo 5.10



photo 5.11

LA FIN

Quand vous aurez récupéré les cinq trésors, vous ne serez pas tout à fait au bout de vos peines. Il reste encore un ennemi à affronter, le plus terrible de tous: le comte Dracula Duck..Il se trouve dans le château en Transylvanie. Pour le rejoindre, utilisez exactement le même chemin que vous avez pris pour affronter la sorcière. Quand vous l'aurez trouvé, il faudra faire preuve de beaucoup d'adresse pour le tuer. Il lance des chauve-souris, une par une, et c'est sur ces bestioles qu'il faut sauter, pour rebondir et atteindre Dracula Duck (photos 6.1 et 6.2).Quand il sera mort, il restera une petite séquence, la vraie fin, que je ne vous dévoile pas pour laisser un peu de mystère à ce jeu superbe qu'est Duck Tales.

DOSSIER REALISE PAR SEB AVEC L'AIDE PRECIEUSE ET INDISPENSABLE DE RUY ALVES

jeux crack

MEGADRIVE

CYBERBALL

Premièrement sélectionner "PASSWORD", puis entre un code. Ainsi vous pourrez jouer n'importe quel match, même le dernier, mais seulement avec l'équipe des "Minnesota Monsters".
(Le tableau se présente comme ceci:MATCH.CODE.ADVERSAIRE)

2.PBBB BLJB LD6V.NEW ORLEANS
3.PVBB B8HB LDPV.LOS ANGELES
4.PXBB BLIV LDRX.LAS VEGAS
5.PIBB BFVX LD7X.BOSTON
6.PLBB BFVC LDBX.PITTSBURG
7.PMBB BFMX LDEV.DETROIT
8.POBB BFBV LDMX.CINCINNATI
9.PFBB B5BX LD4V.DETROIT
10.PCBB BXOX LD9X.SEATTLE
11.P7BB BFLV LDDX.PITTSBURG
12.P4BB BFLV LDFX.ST LOUIS
13.PRBB B59X LDSV.DENVER
14.PTBB BR5S ODSX.CINCINNATI
15.P8BB BR2B LDCX.BOSTON
16.POBB BXFV LDJV.CINCINNATI
17.PUBB 8D2B LDOX.BUFFALO
18.P5BB B79B LDHV.WASHINGTON

(*Cédric* ARNOUX)

POPULOUS

Grâce à cette liste de codes, vous pourrez aller jusqu'au 250ème niveau!!!

HURTOUTORD
CALDIEHILL
SWANER
EOAOZORD
BURROLLCON
BILAMET
ALPOUTOND
IMMUSILL
SHADTED
BINOZAND
LOWENGICK
VERYMEEND
MINMPME
SUZALOW
TIMPEOLD
NIMOUTJOB
BUGWILLIN
MINGBDON
CALMELUG
EOAEING
RINGOXMET
IMMOCON
CORQAZME
MINOZEND
SUZOGOBOY
JOSKOPLAS
SWAINDOR
NIMIKEPIL
BADHOPENT
BINIPERT
FUTDIMAR
CALYMAR
NIMDICON
BILHOPILL
BINQUEME
SUZASOLD
SCOUOLD
MORILAS
SHADPEZOB
SUZUSMAR
SWAILUG
KILLMEHILL
RINGINILL
HOBNILON
HAMLOPHOLE
CARMETORY
HURTOGODAR
SWAOUPIL
VERYOXT

(*Fabien* HUTTIN)

HERZOG ZWEI

Voici les mots de passe pour tous les tableaux:

1 GOGHCACACNI
2 PHHGFGJELP
3 CHGIGBCAGNJ
4 EIEBEOCAINC
5 HMGIGBGOKLJ
6 OMGBGLHFMLF
7 LLGBHJGPOKP
8 LHGFHCHKAMI
9 JAGGCACACOE
10 KFHEGFGJEMH
11 NPGPGBCAGLP
12 LIEEOECIALO
13 JMHHGBGOKLH
14 IMDOGLHFMOL
15 JLBOHJGPOKJ
16 LHJKHCHKAMA
17 JAJICBCACNO
18 KFIIGMGJELL
19 NPJHCICAGMB
20 LILOIHCAILK
21 JMJHIIGOKKM
22 IMJOJCHFMLB
23 JLJOIAHPOKI
24 LHJKIJKKALJ
25 JAJINPDACME
26 KFIIJKHBEMB
27 NPJHJODJGKK
28 LILOLBLJIKL
29 JMJHJOPFKKF
30 IMJOJEOKMKD
31 JLJOIGNAOKL

(*Vincent* GEOFFRAY)

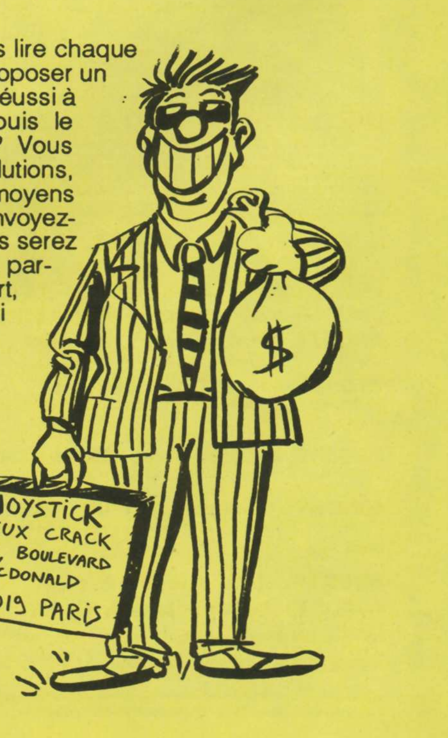
LYNX

RYGAR

Pour les tableaux comme le 8 ou le 16, où l'on peut trouver des "limares" qui apparaissent juste derrière vous; il faut donc que vous avanciez progressivement en tirant tout le temps, alors les monstres qui apparaîtront juste sur vous seront tuées directement. Alors vous pourrez passer ces tableaux sans trop de difficultés.
De plus, au 23ème tableau, avancez le plus possible et le plus vite possible, et quand vous arrivez en bas, il faut tirer le plus possible en reculant lorsqu'il saute sur vous, ensuite retirez sur lui, ainsi vous ne vous ferez ni tuez par le temps, ni par le boss. (*Pierre-Henri* BONNET)

VEINARDS !

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié. Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



GAGNEZ JUSQU'A 1000 F EN ENVOYANT VOS TRUCS

SEGA

DANAN
THE JUNGLE FIGHTER

Niveau 1: Le pays des Amazones
Avancer, prendre le coffre, avancer, entrer, choisir le pays des Amazones (the land of Amazones), avancer, sauter sur la plate-forme, sauter sur terre, tuer Amazone, descendre à l'échelle, prendre le coffre, monter sur la plate-forme, sauter, sauter, sauter très rapidement jusqu'à la plate forme stable, revenir, remonter à l'échelle, avancer tuer Amazone, prendre coffre, avancer, tuer araignée, prendre coffre en sautant, avancer, prendre coffre, revenir et entrer, descendre à l'échelle, avancer et tuer les Amazones, prendre coffres, revenir et descendre, tuer Amazone, prendre le coffre, remonter, remonter, monter, tuer Amazone à l'arc, prendre coffre, sortir, avancer, sauter, avancer, tuer Amazone, avancer, prendre coffre, revenir et entrer, descendre, avancer, tuer Amazone, prendre coffre, revenir et descendre, tuer Amazone, prendre coffre, monter, monter, monter, tuer Amazone, sortir, avancer vers la gauche, prendre coffre, se laisser tomber, avancer, tuer Amazone, prendre coffre, revenir et entrer, monter tuer Amazone, sortir, monter à l'échelle, entrer à la porte du bas, monter tuer Amazone, prendre coffre, sortir, sauter vers la gauche depuis la plate-forme, tuer Amazone, avancer vers la gauche, se laisser tomber, tuer Amazone, prendre coffre, avancer vers la droite, sauter au-dessus du trou, monter sur la plate-forme et quand elle est en haut, sauter vers la droite, avancer, monter à l'échelle, tuer Amazones, sauter les gradins et prendre les coffres (il y a un couteau), revenir à l'échelle, avancer, se laisser tomber, avancer, se laisser tomber en se collant au mur, tuer Amazone, prendre les coffres, avancer vers la droite et se laisser tomber, tuer Amazones, entrer.

La reine des Amazones;
Pour la tuer, aller vers elle en sautant, lui donner des coups, elle disparaît et réapparaît de l'autre côté. Recommencer jusqu'à ce qu'elle s'affale sur le sol. Vous arrivez devant Niai, répondez lui 'Yes' et vous irez au niveau 2.

Niveau 2: Le pays des Moralos.
Linda vous réveille, vous parlez.
Avancer vers la droite, sauter et prendre le coffre, monter à l'échelle, tuer homme, prendre coffre, descendre à l'échelle, sauter sur plate-forme, sauter sur colonne, sauter rapidement sur plate-forme de droite puis sur colonne de droite, prendre coffre et revenir à l'échelle, remonter, avancer vers la droite, tuer les 2 hommes, prendre tout les coffres, avancer, tuer homme, prendre tout les coffres, monter à l'échelle, avancer vers la gauche, tuer les hommes, prendre les coffres, avancer, sauter les plates-formes, monter à l'échelle, tuer homme, prendre les coffres, avancer vers la droite, sauter et prendre coffres, entrer, tuer homme, prendre coffre, sortir, sauter sur passerelle, avancer, sauter sur maison, entrer, tuer homme, prendre coffre, sortir, descendre, tuer homme, et monter à l'échelle du bout à droite, utiliser tatou, prendre coffre à gauche, avancer vers la droite, prendre coffres, sortir, avancer vers la droite, prendre coffre, monter aux échelles, vous arriver devant: Gaza (chef des Moralos).
Pour le tuer, au début donner lui des coups, il reculera. Faire ainsi jusqu'à ce qu'il meurt: se coller à lui, s'éloigner, il avancera, sauter au-dessus de lui et le frapper par derrière. Autre technique: si vous êtes rapide, lorsqu'il approche, le frapper le premier.

Niveau 3: Le bateau
Nager vers la droite, prendre les coffres, reprendre son souffle et laisser Danan tomber dans le trou, prendre tous les coffres, remonter, reprendre son souffle, aller vers la droite: Vous arriverez au bateau.
Descendre, allez à gauche, descendre, aller à droite, entrer, allez à gauche (après avoir causé Linda), prendre coffre, revenir, descendre, depuis l'échelle, aller au dessus de la porte, avancer, prendre coffre, revenir et se laisser tomber, tuer homme, entrer, tuer homme, sauter, prendre coffre, revenir, monter, tuer homme et machine qui tire, prendre coffre, entrer, détruire machine qui tirent, tuer homme, avancer vers la droite (sans entrer), tuer homme, tuer machine, monter, prendre coffres, en sautant, entrer. Vous arriverez devant le chef du bateau "Shogun": l'homme-robot, pour le tuer:
Au début: dans le coin, lui donner des coups (attention à son poing éjectable,).
Quand il s'envole: essayer d'éviter les bombes, quand il redescend, lui donner un coup, il remontera, etc. Faire ainsi jusqu'à ce qu'il meurt: vous venez de tuer l'assassin de Jimba.

Niveau 4: Le sanctuaire
Avancer vers la droite, entrer, sauter, prendre le coffre, sortir, tuer homme, sauter pour prendre coffre, aller vers la droite, sauter pour prendre coffre, sauter sur les plates-formes, jusqu'au coffre de droite, de là sauter vers la droite, sauter su les plates)formes, sauter sur le sol, avancer, sauter pour prendre le coffre, avancer, tuer homme, monter, monter, avancer vers la gauche, tuer homme et machine, entrer tuer homme, prendre coffre, sortir, avancer vers la gauche, tuer homme et machine, entrer aller vers la droite, causer, aller vers la droite, tuer homme, avancer, entrer, tuer homme, prendre coffre, sortir, avancer vers la droite, tuer machines, tuer homme, prendre coffre, revenir et monter à l'échelle, tuer homme, prendre coffre, utiliser aigle: aller vers la droite, tuer les hommes, entrer tuer homme, prendre coffre, prendre coffre, sortir, revenir vers la première porte mais continuer vers la gauche (première porte= celle où vous êtes entre), tuer homme, prendre coffre, entrer:
Vous arrivez devant "the priest of Moralos", vous devez combattre son "amie" Horn (squelette vivant).
Pour le tuer: Il va s'envoler, éviter ses boules de feu, lorsqu'il redescend: le frapper, il remontera etc.
Faire ainsi jusqu'à sa mort (9 coups).
Ensuite aller vers la gauche, prendre coffre.
Vous arrivez devant Linda, vous causez puis un gars arrive et se met à prier.
Pour le tuer: agenouillez-vous derrière lui et frappez.
Gilbas arrive...
Pour le tuer: avancer jusqu'à sa partie rose et là: frapper comme un fou en sautant, en s'agenouillant, en restant debout!!!
Si vous parvenez à le tuer: Vous aurez gagnez et sauver une fois de plus le monde!

(*Christophe* MARQUES)

GAMEBOY

GARGOYLE'S QUEST

Voici la première partie de la solution proposée par Stéphane Holzer qui empoche 300frs.

Allez vers la droite, montez sur l'arbre, tuez la flamme, sautez vers la gauche et voler le plus haut possible pour avoir la fiole, remontez sur l'arbre et se laisser tomber à droite, contre le mur gauche, suivre le couloir, remontez en sautant d'un mur à l'autre, tuez la flamme et le fantôme, prendre la fiole, continuez à monter, grimpez sur l'arbre, sautez depuis la 1ère branche vers la gauche et prendre le coeur, remontez, détruire la flamme, s'accrocher sur le côté droite de l'arbre et détruire la flamme, se mettre sur le rocher et détruire les deux chauve-souris, se laisser tomber à droite, tuez les 2 fantômes, allez à droite, détruire les 2 chauves-souris, descendre, tuez les 2 poissons, continuez vers la droite, attention aux poissons, remontez, détruire la flamme sur l'arbre, allez sur l'arbre, volez vers la gauche, prendre la fiole, revenir sur l'arbre, allez vers la droite, détruire la chauve-souris, descendre, suivre le couloir (attention au poisson et aux fantômes), prendre la fiole, continuez vers la droite, descendre, tuez les flammes et récupérez la fiole, se laisser tomber (! aux pics au fond), prendre le coeur, allez vers la droite, détruire le gros poisson (sautez d'un pilier à l'autre pour l'éviter et lui tirer dessus une dizaine de fois).

Montez et dirigez-vous vers l'ouest, combattez les fantômes (vous gagnerez des "vials"), se rendre au village (nord), questionnez tout le monde, allez chez le baron Jark, parlez lui, répondre "oui" à sa question, il vous donnera un objet pour sauter plus haut, allez dans une autre maison acheter des talismans (autant que vous pourrez), dans une des maisons, on vous donnera un mot de passe qui vous permettra de recommencer le jeu à cet endroit, quittez le village, allez vers le nord, franchissez le pont (! aux flammes qui montent), de l'autre côté, allez chercher le talisman à droite, allez vers l'est, puis remontez jusqu'à la tour noir, entrez.

Allez vers la droite, tuez les fantômes, passez par dessus le pilier, tombez à sa droite, tuez le fantôme et tirez sur l'arbre (! il explose), prendre la fiole, montez sur le mur gauche, tuez la mouche, montez vers la gauche, tuez les 2 mouches, prendre la fiole, allez vers la gauche, détruire l'arbre, avancez, tuez la mouche, grimpez (! aux arbres et aux mouches), prendre la fiole, allez sur la droite, grimpez au 1er pilier qui bouge, sautez sur celui de dessus, quand il est à droite, sautez sur le mur et grimpez le long de la tour, allez à gauche, détruire la mouche, descendre vers la gauche, grimpez sur le pilier, détruire la plante quand elle est fermée, montez, sautez sur le pilier, puis sur le mur gauche, montez, détruire la plante, prendre la fiole à gauche, allez vers la droite en employant les piliers et montez, détruire la plante à gauche, montez au dessus de la plante, employez le pilier, allez vers la droite en employant les piliers et montez, détruire les 4 créatures (pour plus de facilité, détruire dans l'ordre : monstre en haut à droite, en haut à gauche, en bas à droite, en bas à gauche), une fois les créatures détruites, allez vers la gauche et sortez. Vous avez le bâton des gremlins et le pouvoir du "block-buster").

Retournez au village pour rapporter le bâton au baron (commande "use" lorsque vous êtes devant lui, puis "talk"), vous recevrez une chandelle à remettre au roi Darkoan, allez acheter des talismans, puis un nouveau mot de passe, quittez le village, remontez vers le nord, passez le pont et continuez vers le nord, parlez à un homme qui garde l'entrée d'une grotte, lui répondre "oui", et vous recevrez l'armure du dragon ainsi qu'une nouvelle arme (boomerang), avancez vers la grotte et entrez.

(Rendez-vous le mois prochain pour la suite).

NEC

DEVIL CRASH

RRRRRREJWC
JJJJJJDPYJ
XXXXXXBPZM
ZZZZZZDQDF
NNNNNNCJZL
QQQQQQDJYN
EEEEEZPBMC
JJJJJCQDE
YYYYYYCQDO
BBBBBBTOEE
PPPPPPRWED
FFFFFFAXYG

(*Jousse Sébastien*)

OVERRIDE

Faire dix resets de suite. Et à la page de présentation, en restant appuyé sur select, appuyé sur run.

(*Goncalves Fernand*)

BOMBER MAN

Voici tous les passwords pour accéder a tous les monstres de fin round.

1: RWWHHGHK : 1 dragon
2: RBBVMSHH : 1 nuage
3: RCBBHHZP : 2 dragons
4: RWWAMVKG : des fantômes
5: UKZHHOAL : 3 nuages
6: RAOYBPES : 2 fantômes
7: UKOZHIAH : 4 sorciers
8: MAGEGONZ : surprises.

Il y a 64 tableaux dont 8 monstres comme vous pouvez le constater.

(*Huftier Gilles*)

SUPER VOLLEY-BALL

Voici quelques codes pour ce jeu en version Championnat Japonais.

Le premier chiffre correspond à la colonne où se trouve le caractère (de 1à4). Le second chiffre correspond à la ligne où se trouve le caractère (de 1 à 4 pour les deux premières colonnes, de 1 à 3 pour les deux autres), le 3ème correspond à sa place dans la ligne (de la gauche vers la droite).

-1 équipe en moins : 415 135 241 312

-2 équipes en moins : 415 421 333 133

-3 équipes en moins : 144 422 142 114

-4 équipes en moins : 144 131 143 422

-5 équipes en moins: 415 114 125 122

-6 équipes en moins: 144 112 214 432

(*Golly Sébastien*)

jeux crack

PREDATOR 2™



...IL REVIENT EN VILLE POUR QUELQUES JOURS SANGLANTS

DISPONIBLE SUR: AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBLES

DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

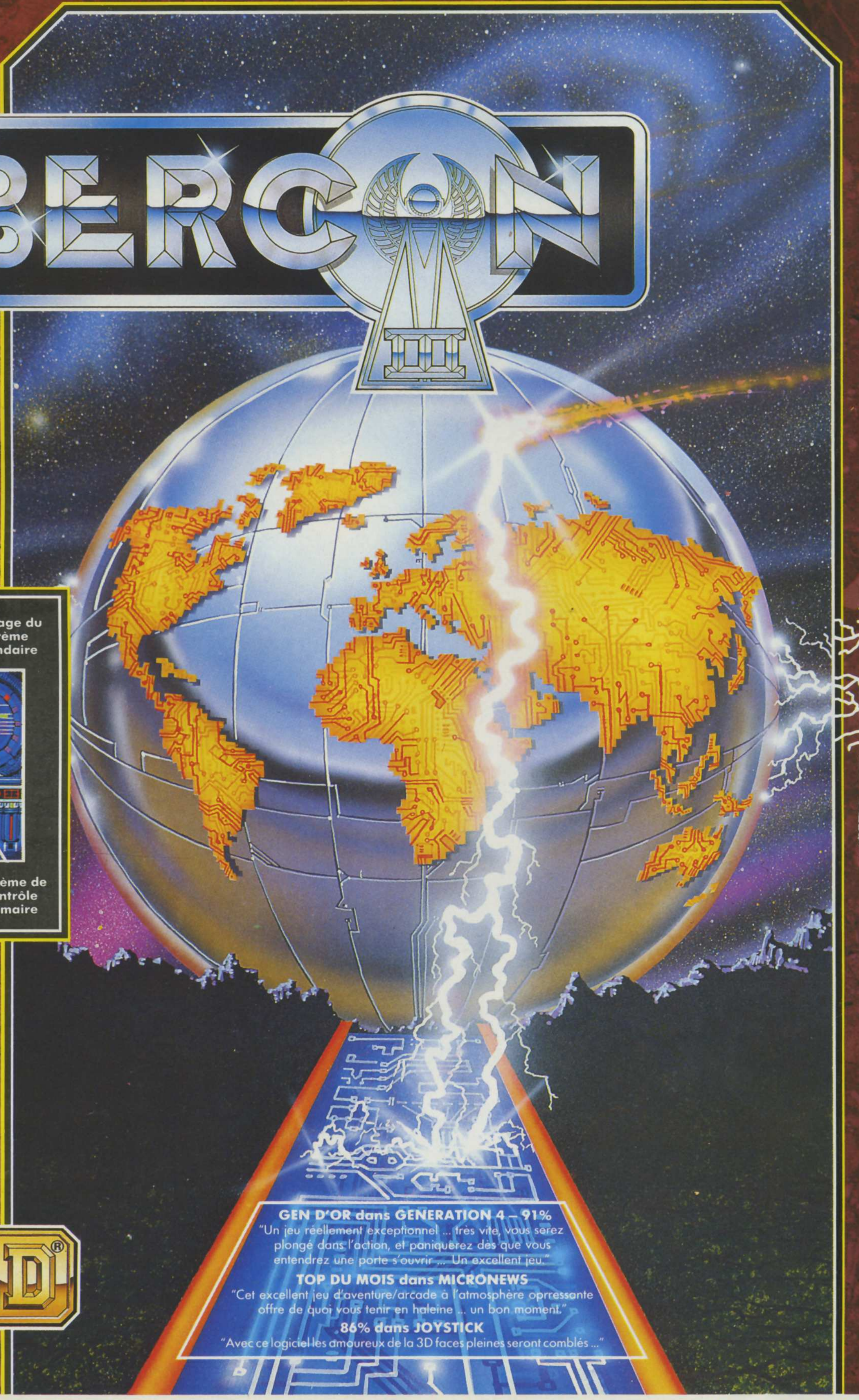
IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494.

"UN JOUR DES MACHINES INTELLIGENTES PRENDRONT POSSESSION DU MONDE..."

H. G. WELLS (1866-1946)

"J'E L'AI FAIT"

Enfin presque. Car vous venez de vous porter volontaire pour l'Opération 'Némesis' – pour réduire à néant CYBERCON III, un super ordinateur devenu fou.
Equipé d'une armure puissante, vous devrez infiltrer le complexe hyper-protégé de



CYBERCON III et désactiver ce dangereux cerveau.

- *Un environnement en 3D, le plus rapide et fluide jamais réalisé.*
- *Des combats et des énigmes à résoudre dans un complexe immense comprenant plus de 400 pièces différentes.*
- *Des ennemis intelligents qui réagiront à vos mouvements.*
- *Des effets sonores samplés.*
- *Un mode 'image dans l'image' unique, qui vous permet de contrôler chaque mouvement ennemi.*
- *Plus d'un 1/3 de million de lignes de programmation sur un seul disque!*

Y entrer est facile mais en sortir vous demandera les plus grands efforts!



Les photos d'ecrans ont pour but d'illustrer l'action du jeu et non pas les graphismes qui varient considérablement en qualité et en apparence entre les divers formats et qui sont sujets aux spécifications des ordinateurs.

FORMATS: Atari ST · Amiga · IBM
SUPPORTS GRAPHIQUES: CGA, EGA, Tandy 16, VGA, MCGA.
SUPPORTS SONORES: PC, Ad Lib, Roland
MÉMOIRE: 512K (640K pour le mode 256 couleurs).

THE ASSEMBLY LINE · REAL WORLD

Jeu conçu par Ricardo Pinto

U.S. GOLD®

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, ENGLAND. Tel: 021-625-3366

LES TESTS

Voici le portrait des testeurs qui se sont usé les yeux ce mois-ci sur deux tonnes de jeux pour les critiquer... Chaque mois, nous vous les présenterons, afin de pouvoir mieux les situer: chacun d'entre eux a ses goûts propres et un style de jeux préféré. Cela vous per-mettra de savoir qui aime quoi et de situer leur jugement par rapport à vos goûts.

AMIGA

ARMOUR GEDDON	196
CENTURION	200
CYBERCOM III	190
GODS	201
HERO QUEST	164
HYDRA	170
PREDATOR II	173
QUEST FOR GLORY II	176
RTYPE II	162
SHADOW DANCER	192
SPIRIT OF EXCALIBUR	199
SWITCHBLADE II	194
WARZONE	182

CPC:

BACK TO THE FUTURE III	180
GP 500 II	198
JAHANGIR SQUASH	189
NARC	169
NIGHT SHIFT	177
SHADOW DANCER	192
SKULL & CROSSBONE	168

PC:

BIG BUSINESS	188
COLORS	167
COMMAND HQ	172
FLIGHT SIMULATOR 4	184
LINKS (FIRESTON, BOUNTIFUL)	166
MEDIEVAL LORDS	171
SPOT	181
WING COMMANDER II (SECRET MISSIONS 2)	178

ST:

BOOLY	186
CHUCK ROCK	200
HYDRA	170
LEMMINGS	200
OUTZONE	187
SHADOW DANCER	192
SUPER CARS II	201
WONDERLAND	201



"AHL, tu as joué à quoi, ce mois-ci?
- Je n'ai pas eu le temps de jouer, tu sais, j'ai beaucoup travaillé.
- Hein? Mais tout à l'heure, je t'ai vu jouer à Columns, sur Megadrive!
- Ah ouais, c'est vrai. J'y ai pas mal joué, à ça. Mais c'est tout.
- Et hier, tu jouais à Gods, sur Amiga!
- C'est vrai, j'avais oublié. Mais le reste du temps, je travaille.
- Et Adventure Island, on te voit tout le temps dessus!
- Ah oui, Adventure Island, c'est exact. Mais sinon, c'est tout. Je n'ai pas le temps de jouer, figure-toi.
- Mais tu mens éhontément! Tu as toujours la PC Engine GT sur toi, et on te voit plus souvent dessus que sur ton clavier!
- Oui, bon, ça va!"



"Dany, tu as joué à quoi, ce mois-ci?
- Ah ouais, super, j'aime bien dire à quoi je joue. J'ai joué à Super Mario Bros sur Super Famicom.
- Ben tu te gênes pas! T'as une Super Famicom?
- Evidemment. Et je joue aussi à Act Raiser, dessus.
- Et ta gamine, elle ne dit rien, de te voir jouer toute la journée? Tu crois que c'est un bon exemple pour elle?
- Ouais. Et même, je vais te dire, je joue à Kick Off II avec elle, sur Amiga.
- Elle a quel âge?
- 8 mois et demi.
- Ah oui, c'est un peu jeune. Et elle y arrive?
- Non, je la bats à tous les coups. Mais c'est ça que j'aime.
- D'autres jeux favoris?
- Oui: Silkworm, sur Amiga, quand la gamine dort."



"Moulinex, tu as joué à quoi, ce mois-ci?
- Ce mois-ci? A rien.
- Comment ça, à rien? Tu as pourtant fait des tests?
- Bien sûr, et j'ai joué à tous les jeux que j'ai testés, mais pour mon plaisir, je n'ai joué qu'à de vieux jeux.
- C'est pas grave, lesquels?
- Ben, Wing Commander, forcément.
- Comment ça, forcément?
- Ben je sais pas, c'est obligé, quoi. On ne peut pas ne pas jouer sur Wing Commander. Ou sur Flight Simulator.
- Et à part les simulateurs de vol, il y a autre chose qui te branche? A quoi tu aies joué récemment?
- Sentinel...
- Ah, on donne dans le récent.
- ...et Elite.
- En effet. Donc, tu n'aimes que les vieux jeux.
- Non, monsieur, tous les hommes ne sont pas Socrate!"



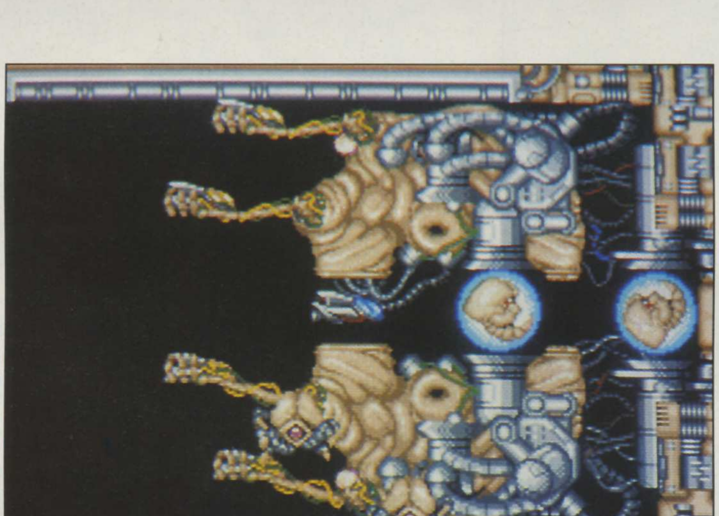
"Seb, tu as joué à quoi, ce mois-ci?
- Eh, j'ai joué à Zenji, ça te dégoûte, hein?
- Pardon?
- J'ai joué à Zenji, personne ne s'en souvient, c'est sur Commodore 64, mais c'est mon jeu préféré.
- Ah, je comprends, c'est de l'humour. Et tu n'as pas joué à autre chose de plus récent?
- Si: Tetris sur Gameboy. Et j'aurais joué à Bubble Bobble si tu me l'avais rendu, enfoiré.
- Hm. Oui? Quoi d'autre?
- Indianapolis 500.
- Et le truc sur lequel tu passes des heures dans la salle des tests, c'est quoi?
- Oh, c'est pas un jeu.
- C'est pas grave, dis-le quand même.
- 3D Contruction Kit. Je vais essayer de modéliser la rédaction de Joystick.
- Eh ben t'es pas arrivé. Bonne chance."

Quand Activision lance R-type II, les aliens ont intérêt à se faire tout petits.

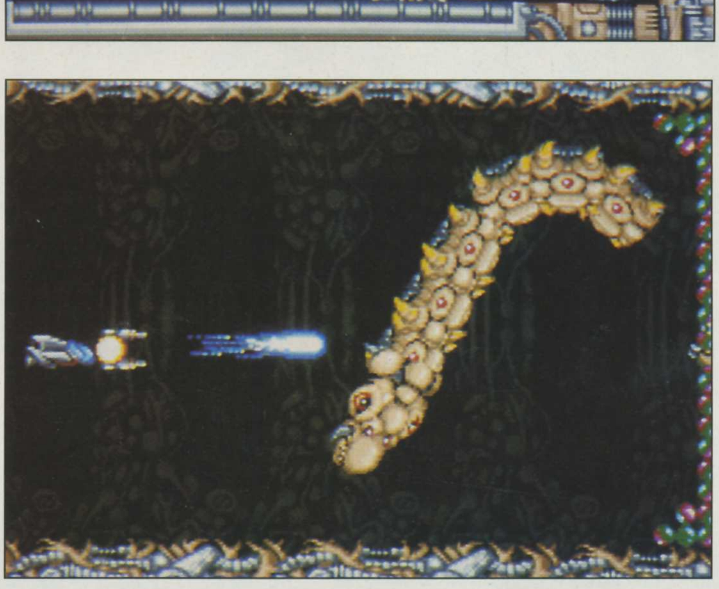


Laissez tomber le tir automatique, ce n'est pas efficace dans R-type II. Prenez plutôt le temps de charger votre arme au maximum, pour obtenir un super tir. Bonjour les dégats, les aliens auront du mal à s'en remettre.

R-TYPE II



Le dernier monstre abrite deux fœtus géants qui ne vont pas vous faire de cadeaux. Beurk !



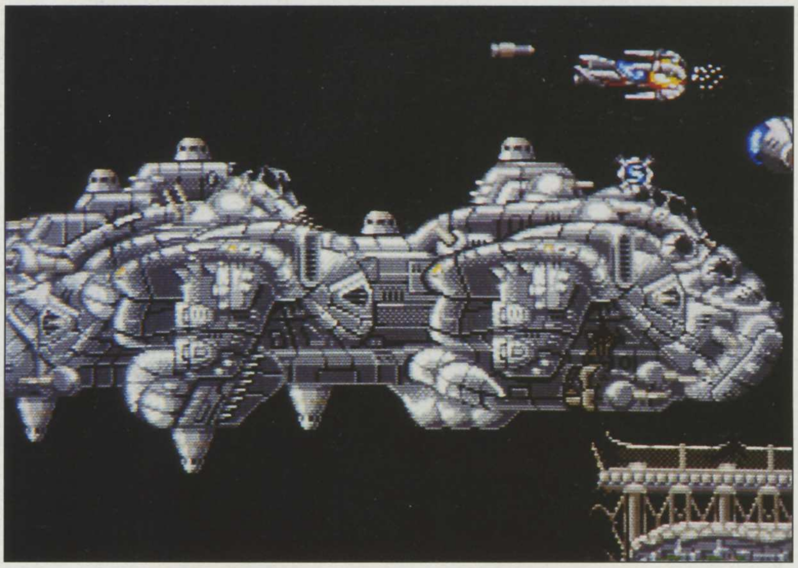
Qui sont ces serpents qui sifflent sur nos têtes ? Justement, balancez leur un super tir dans la tronche ; circulez, y a rien à voir !

Tous les fans d'arcade se souviennent du légendaire R-type d'Irem. Après avoir réalisé une bonne conversion de R-type, Activision récidive avec le second épisode de cette série. Les grincheux diront qu'ils en ont marre de ces Shoot'em Up qui se ressemblent tous, mais moi j'ai le joystick qui me démange à l'idée de casser de l'alien une fois de plus. Alors si vous êtes blasés, tournez la page, parce que R-type II c'est pas un jeu pour les intellos, on ne se pose pas de problèmes, on tire sur tout ce qui bouge. Les vaisseaux explosent, les monstres de fin de niveau sont répugnants, les armes sont impressionnantes... le pied!

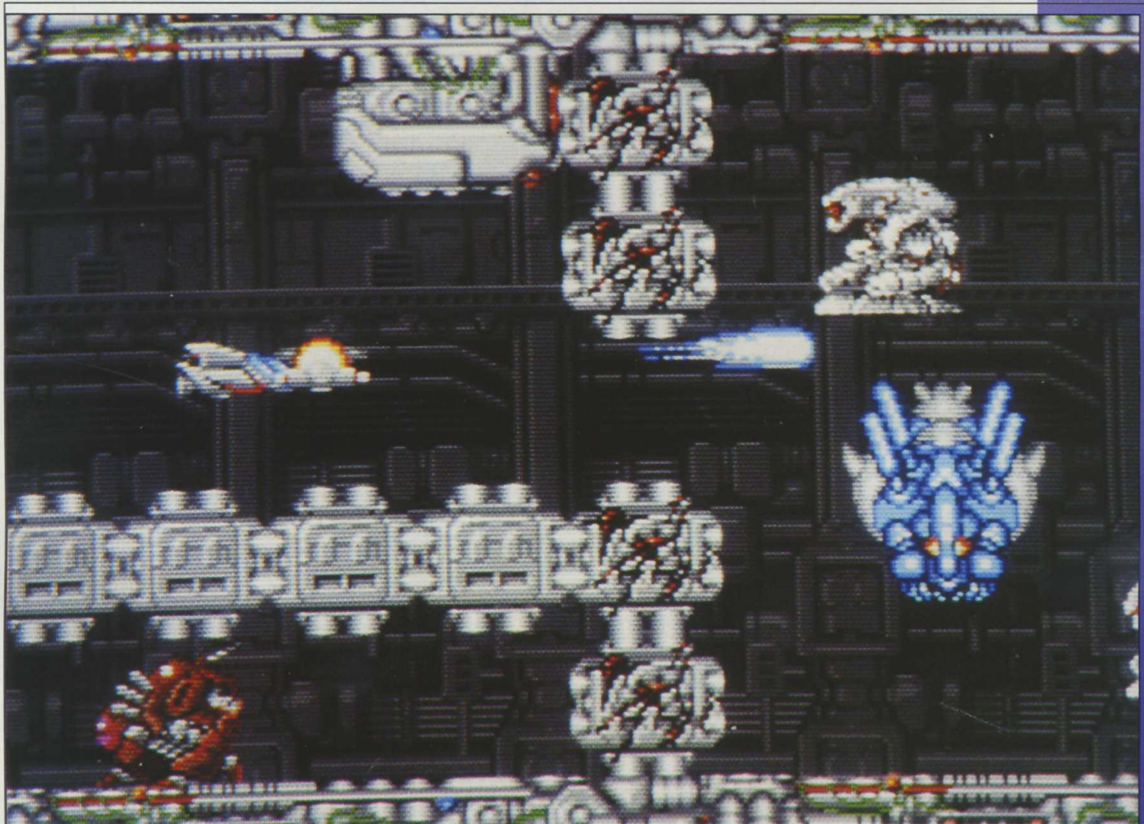
Le R-type II, votre nouveau vaisseau, ressemble comme deux gouttes d'eau au modèle précédent. En effet, il dispose exactement du même équipement: boucliers protecteurs, missiles, lasers qui partent dans tous les sens, etc... La seule amélioration concerne le super tir. Comme dans R-type, vous gardez le doigt appuyé sur la gâchette et lorsque l'indicateur situé en bas de l'écran est au maximum, il vous suffit de relâcher la pression pour balancer un tir qui va sérieusement décoiffer vos adversaires. Eh bien cette fois, si vous continuez d'appuyer sur le bouton au lieu de balancer la purée tout de suite, l'indicateur change de couleur et il se remplit une seconde fois. Lorsque vous lâchez tout, votre super tir part de la même manière, mais il explose à mi-course en partant dans toûtes les directions ce qui fait de sérieux ravages dans les rangs ennemis. De même, ce tir est particulièrement efficace contre les monstres de fin de niveau. Alors, il va falloir contrôler vos bas instincts: ne tirez pas comme des malades, mais prenez le temps d'augmenter la puissance de votre arme. En ce qui concerne le bouclier protecteur, comme dans l'épisode précédent il peut se placer à l'avant ou à l'arrière du vaisseau et vous avez également la possibilité de l'envoyer en avant ou de le ramener en pressant sur la barre d'espace. Hélas, on risque fort de se prendre un bon coup de laser dans la tête en manipulant le clavier au beau milieu du combat. Mais vous n'aurez pas ce problème si vous utilisez une manette de type Sega, car dans ce cas le second bouton vous permet d'envoyer le module sans avoir recours à la barre d'espace. Dans l'ensemble, ce second épisode de la saga de R-type ressemble beaucoup au précédent, tant en ce qui concerne certains décors que les vaisseaux ennemis. Les monstres de fin de niveau sont différents (mais toujours aussi beaux) et quelques nouveaux aliens font leur apparition. Quant à l'énorme vaisseau amiral, il laisse la place à toute une es-

cadrille de gros vaisseaux et il faut s'accrocher pour survivre quand on se faufile entre deux de ces mastodontes tandis qu'ils vous noient sous un déluge de bombes. En dépit de ces rappels à R-type, il y a quand même quelques innovations. Par exemple, le niveau sous-marin est assez réussi, avec vos missiles qui glissent dans l'eau en soulevant des chapelets de bulles. Et puis, dans le quatrième niveau vos talents de pilote sont mis à rude épreuve, car vous devez emprunter d'étroits passages et il faut être rapide si vous ne voulez pas être écrasé par des blocs qui arrivent à intervalles réguliers.





Ce vaisseau est impressionnant, mais attention un alien peut en cacher un autre. C'est toute une escadrille de vaisseaux géants qui va tomber dessus et lorsqu'il y en a deux sur le même écran, ça ne vous laisse pas une grande marge de manœuvre.



Non seulement ces aliens sont coriaces, mais ils ont la détestable habitude de construire des blocs dans leur sillage. Gardez vos munitions pour percer des brèches dans lesquelles vous vous faufilerez.

testé sur AMIGA par Alien R-Type-Lacour

La réalisation de R-type II est soignée: bons graphismes, animation fluide et l'action s'accompagne d'une bande sonore efficace. La jouabilité est excellente et il n'est pas trop difficile de progresser loin dans le jeu une fois que l'on a bien mémorisé les vagues d'attaque ennemies, d'autant plus que l'on dispose de 3 crédits. Bien que R-type II ne parvienne pas tout à fait à égaler SWIV et Z-out, c'est un Shoot'em Up tonique qui séduira les fans du genre.

A défaut d'originalité, ce programme est efficace et que ceux qui ne sont pas d'accord soient pulvérisés d'un bon coup de laser.

GRAPHISME	17	SON	16
ANIMATION	16	JOUABILITE	17

88%

Disponible sur AMIGA. Prix : environ 250 F



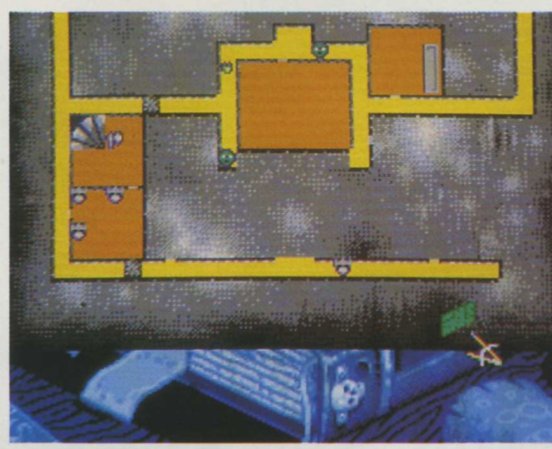
En attendant la prochaine invasion extra-terrestre, Gremlin tente une incursion dans jeu de rôle sur micro. C'est une réussite.

Les icônes situées de part et d'autre de l'aire de jeu permettent de choisir de se déplacer, de combattre, de regarder la carte, de lancer un sort, de sonder un mur ou encore de fouiller un endroit. Pour ces deux options, en cas de réussite ou d'échec, un parchemin apparaît au milieu de l'écran pour informer le joueur du résultat de son action.

HERO QUEST

MEGASTAR joystick

En général, les adaptations de jeux de plateau sur micro sont pour le moins sujettes à caution. Ici, rien de tel mais il faut avouer que Hero's Quest n'est pas un jeu de plateau tout à fait comme les autres. Hero's Quest est une très intéressante expérience de MB visant à "simplifier" les jeux de rôle, souvent difficiles d'accès tant leurs règles multiples embrouillent le joueur. Du coup, cette troisième génération arrivant sur Amiga se voit édulcorée de tout ce qui complique la vie des aventuriers et au final, on se retrouve avec un très beau logiciel. Certes, le fanatique habitué à Bard's Tales et compagnie risque d'être surpris. Qu'importe, ce jeu est plutôt fait pour ceux qui rechignaient à se lancer dans l'Aventure, avec un grand A comme Armure.



La carte, très pratique pour situer les personnages les uns par rapport aux autres, est également utilisée en cas de combats. Elle permet au joueur d'avoir l'initiative sur son adversaire.



Cet écran, montrant les deux personnages prêts à se foutre sur la gueule, est surtout joli. En fait, les combats animés sont gérés par le logiciel. En cas de mort, il est possible de réincarner un ou plusieurs personnages malchanceux lorsqu'on souhaite continuer une autre quête.

Présenté en 3D isométrique, le logiciel, en dépit de sa ressemblance avec Cadaver, se révèle être, dès les premiers écrans, un véritable JdR, même si les spécialistes pourront trouver curieuse la confusion faite entre race et classe ainsi que l'attribution de sorts magiques aux nains. Les spécialistes me font chier.

Chacun des quatre personnages – Elfe, Magicien, Barbare et Nain – peut choisir, en début de partie, des sorts classés par familles (eau, terre, feu et

glace) et, lorsqu'une partie précédemment sauvegardée leur a rapporté quelques espèces sonnantes et trébuchantes, acheter du matériel. Partie précédente?

Eh oui, le logiciel propose en effet 13 questes aux héros. Mieux encore, une option permettant de charger des aventures en provenance d'une future disquette laisse espérer que.

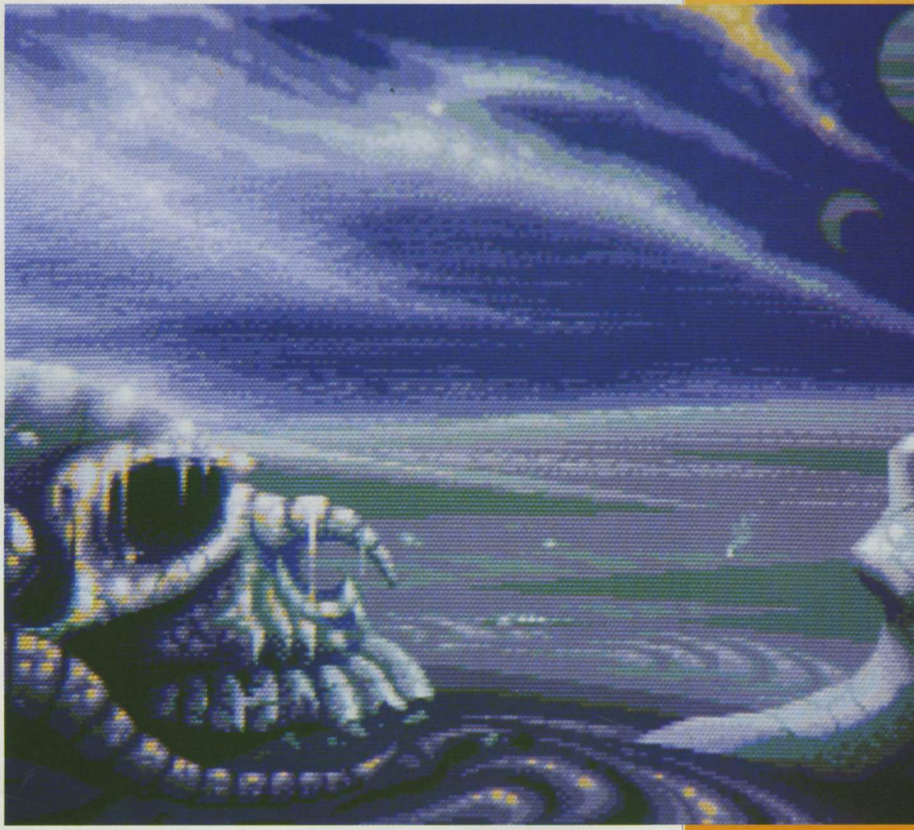
Nous n'en sommes pas encore là. Pour le moment, nous voici dans la première pièce du dungeon. Suivant l'aventure, il s'agit de démettre ou soumettre un sorcier plus belliqueux que la moyenne ou retrouver un objet perdu par quelque héros entré dans la légende mais perdu dans les souterrains. Les aventures ne sont pas très difficiles à résoudre. Pas assez peut-être, trouveront les spécialistes. En fait, c'est tout à l'honneur de l'éditeur qui a respecté l'état d'esprit du jeu original.



Au début du jeu, les jeteux de charmes disposent de quatre sorts. Attention, lorsqu'un sort est tiré, il faut le boire. Non, c'est pas ça. Lorsqu'un sort est lancé, il est définitivement perdu. Va s'agir d'être économes, les gars.







testé sur AMIGA par Moulinex

Comme le laissent augurer les écrans de présentation, le graphisme est véritablement bien soigné. C'est très fin, très mignon, d'autant que la présentation distanciée, genre "jeu dans le jeu" à la Populous ou à la Powermonger, ajoute un plus. Les animations, fluides, ne ralentissent pas l'action. Seul reproche, la musique – bien réalisée au demeurant – a peu de rapports avec l'ambiance du logiciel. En revanche, les bruitages, tous digitalisés, sont très prenants. Comme la musique en question peut être coupée, ça n'en est que mieux.

Ah... ces grincements de porte, ces cris d'horreur, ces tintements aussi métalliques qu'évocateurs, sont un plaisir. Superbe.

GRAPHISME	**16**	**SON**	**15**	**90%**
ANIMATION	**16**	**DIFFICULTE**	**10**	

Disponible sur ST, AMIGA. Prix : environ 250 F

Et toc ! deux disquettes de terrains pour le logiciel d'Access, meilleur golf sur micro à l'heure actuelle.

Torrey-Pinewood, c'est bien sympa, mais aussi vrai que changement d'herbage réjouit les veaux, changement de green réjouit le golfeur. Partons sans plus tarder vers Bountiful, un Par 71 (c'est-à-dire devant être fini en 71 coups). Ce golf municipal, superbe, dispose de particularités propres à mettre tout joueur épris de nature dans un état proche du Colorado, précisément dans l'Utah. Posé sur les contreforts des monts Wasatch, le green offre un challenge supplémentaire comparé à celui fourni avec le logiciel Links. En effet, la région, très vallonnée, demande au joueur encore plus de doigté, principalement lors du "putting" (approche du trou), ce dernier étant généralement posé sur une proéminence ou à l'inverse dans une cuvette.

Pareillement, du fait de son altitude (1300 mètres) et de la proximité, à l'ouest, du grand lac salé, de violentes bourrasques aptes à décorner un Quacker rendent le swing (lancé) périlleux.

Remarquez, l'autre disquette (vendue séparément), vaut elle aussi le déplacement: il s'agit en effet du Firestone Country Club. Situé dans l'Ohio, ce Par 70 est l'un des terrains les plus courus du monde. Il faut dire que le parcours utilise lui aussi les particularités géographiques de la région. Ici, point de petites collines, mais de nombreux arbres, points d'eau et plaques de neige, les photos ayant servi à l'élaboration du graphisme ayant été prises en octobre.

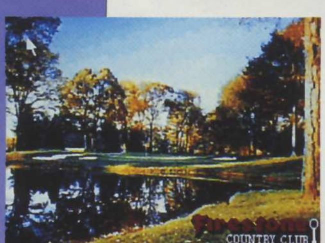
Du coup, Firestone, bordé d'arbres de toutes essences, éclate en une symphonie de couleurs où la rutilance du feuillage, comme éclaboussé du sang de Cybele, d'un été vaincu buvant le plus amer nectar, s'harmonise, en une complémentarité des teintes qu'un Turner eût pu esquisser, au camailleux bleu-vert des majestueux conifères fièrement dressés malgré le poids des ans, sentinelles silencieuses semblant dire "je suis là" et se rire de l'automne et se rire des hommes en soutenant les cieux, cependant que là bas, loin sous les frondaisons (ô, de toutes les cachettes, sûrement la plus traîtresse), les pleurs de la biche aux abois mêlés à l'écho du chasseur que la montagne accueille et que le vent du nord porte de feuille en feuille pour avertir Diane de la venue du froid qui bientôt habillera de son immaculée vêture, en un soupir glacé, les hôtes de ces bois, retentissent, euh, au soir, à la chandelle. Le VGA, ça me rend lyrique. Disons que ces deux terrains sont très très beaux.

LINKS

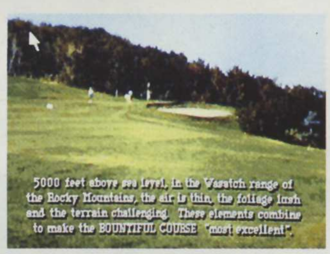


Bountiful





Firestone



Bountiful

Firestone

testé sur PC par Moulinex

La disquette Firestone est intéressante à plus d'un titre. En effet, les deux terrains sont livrés avec un fichier GOLF.EXE devant remplacer votre ancienne version si celle-ci est inférieure à la 1.44. Sympa de faire des remises à jour (afin de respecter au maximum la compatibilité). Mais, et c'est là le plus, Firestone est livré avec un fichier LIE.LZ qui remet à jour certains écrans de Links (à ce sujet, consultez donc le fichier Read-me).

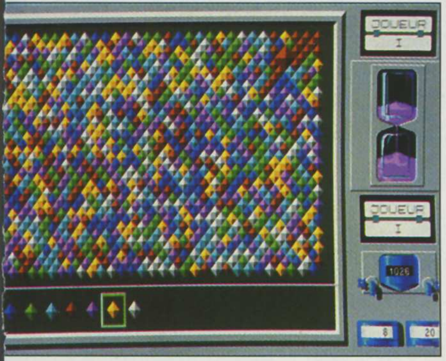
Graphiquement parlant, Bountiful est cependant le plus beau: à condition de bien régler l'écran, les images VGA 256 couleurs sont à tel point excellentes qu'il n'est presque plus nécessaire d'utiliser l'option "Grid" pour se rendre compte du relief du terrain, tout en nuances de vert. En revanche, pas de nouveauté côté son, c'est toujours les mêmes bruitages réalistes, et ce aussi bien avec une carte sonore que sans, le programme permettant à un PC de base de crachoter quelques sons échantillonnés.

MEGASTAR joystick

GRAPHISME VGA 18 SON ADLIB 18
ANIMATION 16 MANIABILITE 17
93%
Disponible sur PC. Prix : environ 150 F. Taille : + 0,8 Mo

COLORS

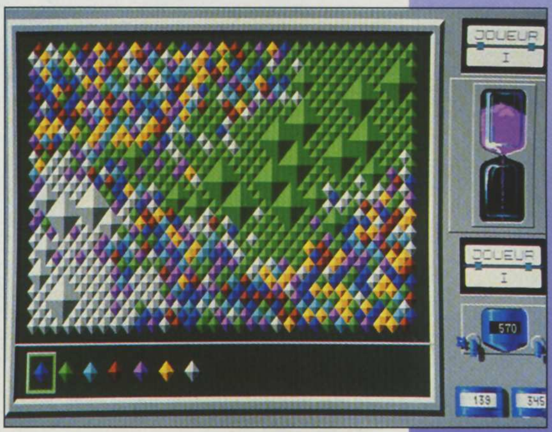
Infogrames, décidément très en forme ces derniers mois, nous refait le coup du casse-tête. C'est réussi et en plus c'est beau.



Depuis que les ventes de Tetris ont prouvé que les joueurs étaient capables de réfléchir sur des jeux intelligents et qu'en plus un micro est idéal pour ça, les éditeurs (enfin, les programmeurs), rivalisant d'audace et de trouvailles, nous pondent un casse-tête par jour. Quand c'est aussi intéressant et novateur que Colors, on ne peut que s'en réjouir. Le principe, simple, s'apparente un peu au théorème des quatre couleurs à ceci près qu'ici, il y en a sept, de couleurs. Dans un terrain formé de losanges répartis aléatoirement, on part du losange de son choix, contrairement à ce qui était annoncé dans la preview du mois dernier. C'est pas de notre faute, c'est le Tatou qu'a changé d'avis. On ne s'en plaindra pas car ça rajoute encore à la complexité de l'entreprise.

But du jeu, simple en apparence: obtenir à la fin de la partie un territoire plus grand que la moitié du terrain en question. L'adversaire, géré par le micro ou votre petite sœur (une crâneuse), croit pouvoir en faire autant. Quelle présomption!

Bon, admettons: votre losange de départ est rouge et les losanges contigus sont rouge, bleu et vert. Vous choisissez en bas de l'écran un marqueur vert et paf! votre losange rouge passe au vert et du coup se colle à son copain de la même couleur. L'adversaire joue. Vous continuez maintenant et vous rendez compte que les losanges contigus au rouge de départ devenu vert sont deux bleus et un jaune. Bon, pas de lézard, faut donc devenir bleu pour du coup se coller aux deux autres. Votre losange est maintenant un gros losange semblable à un cristal. C'est bô. Voilà, y a plus qu'à continuer mais vous l'aurez compris, si, au début, il n'y que 4 possibilités (3 si vous commencez dans un coin), au fur et à mesure que le territoire augmentera, il faudra choisir à chaque fois le changement de couleur le plus rentable parmi un panel de plus



en plus vaste.

En prime, il existe des losanges noirs (trous) qui ne profitent à personne, des losanges bonus et, histoire de se familiariser avec la chose, un mode progressif augmentant au fur et à mesure des parties le nombre de losanges et la complexité des frontières de couleurs. Avec 60 tableaux, vous aurez de quoi faire. Cependant, les plus casse-cou pourront passer directement au niveau de leur choix, à moins qu'il ne préfèrent disputer un tournoi. Redoutable et fascinant.

Moulinex le polychrome

testé sur PC par Moulinex

Préversion oblige, pas de musique. Il paraît que celle-ci, Adlib et compagnie, sera de Mozart. Si la petite musique ne nuit, vous pourrez laisser marcher le truc ou sinon lui couper la flûte, enchanté de profiter des bruitages dont Giovanni dit qu'il sont superbes. Graphiquement, c'est très beau et très, eh! coloré. Non, sérieux, c'est très beau. Comme vous le voyez sur les photos, l'adversaire N°2 (l'ordinateur), joue mieux que le 1 (moi). Peuh! je me vengerai.

GRAPHISME VGA	16	SON ADLIB	-
ANIMATION	-	DIFFICULTE	16
TAILLE	-		

89%

Disponible sur PC. Prix : environ 250 F

Pour son dernier soft, Skull and Crossbones, l'éditeur anglais Domark mérite de se faire trouer le bide à coups de barre à mine dans le ventre tant le jeu est mauvais.

SKULL & CROSSBONES

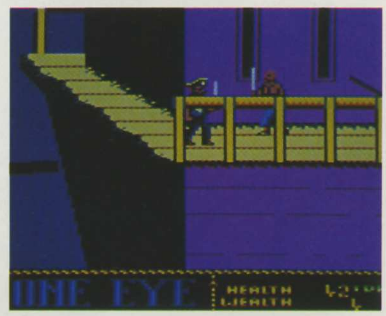


Oh, mais il y a plein d'ennemis à l'écran, en même temps, dans ce jeu magnifique! Ouais, si on veut, mais faut pas rêver, il n'y en a qu'un qui bouge à la fois, et quand on le tue, les autres viennent un par un se faire buter. Le programmeur doit être un calme-pacifiste-non-violent-cool.

Quand on est pirate on a fait une croix sur la vie de famille depuis bien longtemps. Pas le moindre pied-à-terre, la mer pour univers et les flots pour futur tombeau. Par contre, on garde ses penchants pour la possession de biens, surtout pour les objets en or.

One eye, traduisez borgne, et Red Dog, traduisez chien-Plutonien, sont tous les deux des vieux pirates. Ils ont amassé une somme de trésors colossale, incroyable, et cette richesse n'était pas sans faire des jaloux. Forcément. Le premier à s'être manifesté, à avoir tenté de leur dérober un peu de leur fortune, s'est vu découper en rondelles par nos deux pirates. Une rondelle par jour. Pendant une semaine. L'anecdote a fait sensation, et bon nombre des compatriotes de One Eye et de Red Dog étaient au fait de cette histoire, ce qui a eu pour effet de décourager les autres envieux.

Ce n'est que deux ans plus tard qu'un autre prétendant à la fortune se présenta dans le repère de One Eye et de Red Dog. Non seulement il vint sur les lieux, mais en plus il est reparti avec une bonne partie des trésors des deux pirates. Tout ce qu'il y avait de plus précieux. Il faut dire qu'il avait bien choisi son moment: les deux compères dormaient à poings fermés, cuvaient leur vin, et ne se réveillèrent que deux jours plus tard tant la biture avait été énorme.



Gérard Sallaberry, l'épée à la main, tente de venir tuer notre ami One Eye. C'est de cet épisode sanglant, et de sa première défaite sabre au poing, qu'il tirera son premier roman: "Moi, le sabreur sabré".

Une fois dégrisés, nos deux héros de pacotille se lancèrent à la poursuite du voleur de voleurs: Evil Sorcerer. Il ne fut pas bien difficile de deviner qui avait fait le coup, celui-ci avait laissé sa carte, par gravure au couteau sur les murs: "Venez me reprendre tout ça. Signé: Evil Sorcerer le bien nommé".

Il faudra combattre, et tuer un nombre incalculable d'ennemis pour réussir à tout récupérer, coffres, pièces d'or, bijoux, objets divers en or. Les lieux à explorer seront nombreux aussi, bateaux, quais, château, douves. Heureusement que vous êtes entraîné au combat, et que vous ennemis sont plutôt minables.



Le personnage, qui a One Eye pour petit nom, se trouve les pieds contre un petit empilement d'os. Si vous passez dessus, il sort du sol, après quelques secondes, un trésor. Ramassez tout ce qui traîne, ça tue l'ennui

testé sur CPC par Seb

Skull & Crossbones est un ratage quasi complet. Les graphismes ne sont pas très beaux, les animations sont lamentables, le manque de maniabilité du personnage est bien là, les animations sont nulles, et le jeu n'est pas assez difficile, surtout qu'il y a des crédits, et qu'on peut jouer à deux joueurs l'un après l'autre.

Si vous aimez les beaux scrollings bien fluides, zou, fermez les yeux car vous risquez le décollement de rétine. En fait, seules les musiques accompagnant les différents niveaux sont intéressantes. Il y a d'ailleurs huit niveaux, mais le suspense ne durera pas longtemps, vu qu'il est très simple de faire le tour du jeu. Autant vous dire que la durée de vie d'un jeu tel que celui-ci est proche de l'heure.

GRAPHISME	13	SON	15
ANIMATION	10	MANIABILITE	10

53%

Disponible sur AMIGA, CPC, ST. Prix : environ 250 F sur ST, AMIGA 150 F environ sur CPC DISK

tests

NARC



La drogue est un combat contre les autres que mène Ocean par Soft Interposé.

Dans cette ville, c'est Mr Big qui contrôle le trafic de la drogue. De toutes les drogues. Il tire les ficelles accrochées aux dos des dealers, il tient les rennes des Krak Houses, et a la responsabilité de nombreuses usines fabriquant des poudres destinées à se vider goulûment dans des bras sans avenir.

Gros René aime l'ordre, la propreté, et que tout soit net. Gros René considère que les dealers c'est sale, alors Gros René prend sa mitraillette et son bazooka pour nettoyer tout ça, toute cette racaille.

Comme Gros René a aussi des idées, parfois, et alors qu'il arrose le trottoir d'un balayage à la mitraillette qui fauche une bonne dizaine de mecs habillés de trench-coats, Gros René se dit: "Tiens, plutôt que de me contenter de cette rue, de ce quartier, youpla, je m'en vais massacrer tout ce qui touche de près ou de loin à la drogue dans cette ville". Gros René n'aime pas ouvrir les yeux. Pour lui, un drogué est forcément quelqu'un à éliminer.

Son but ultime, à notre héros-plouc, sera bien sûr de descendre Mr Big lui-même, de lui faire bouffer ses sachets de dope un à un. Mais avant d'arriver à rejoindre son repère, il devra nettoyer un entrepôt, faire un tour dans le métro, s'attaquer au Q.G. des Krak Houses, détruire un labo de cocaïne, exploser tous les drogués qui vivent près du pont, massacrer les tueurs aux couteaux en manque, détruire des plantations de coca, pour enfin arriver à Mr Big (le personnage de Mr Big a d'ailleurs été inspiré par Greg Sallaberry, un truand de Chicago dans les années 30).

Sur votre chemin, vous pourrez ramasser de l'argent, beaucoup d'argent, mais aussi des munitions. Les munitions, gardez-les, et utilisez-les. Par contre, l'argent, il faudra penser à en faire don à un orphelinat, ou aux myopathes. S'agirait pas de devenir intéressé dans ce combat pour le bien.







testé sur* CPC *par Seb

Surprenant. Quand on voit la version arcade de Narc, sortie il y a bien longtemps, quand on a vu ce qui a été porté sur les machines 16 bits, on est en droit de s'inquiéter très fortement du devenir de la version CPC. En fait, elle est plutôt réussie. Bien sûr, la fenêtre de jeu n'est pas très grande, mais cela permet le déplacement d'un grand nombre de sprites à l'écran, et on se voit doté de deux scrollings latéraux de bonne qualité. L'action est, en plus, assez rapide, et le personnage exécute très bien les déplacements que vous lui ordonnez.

Il est possible de jouer à deux en même temps, un au clavier et l'autre au joystick, les deux joueurs jetant des coups d'œil furtifs sur les bords de l'écran pour savoir le nombre de munitions qu'il leur reste, ou bien le nombre de thunes qu'ils ont ramassé.

Bien que les pages d'intro et de présentation des ennemis soient accompagnées de bonnes musiques, le reste du jeu est horriblement muet: pas de musique, pas de bruitage. C'est en fait le gros défaut du jeu.

Amusant, meurtrier et défoulant, Narc est réussi malgré un scénario qui ne fait pas dans la dentelle.

GRAPHISME	15	SON	10
ANIMATION	15	MANIABILITE	14

88%

Disponible sur AMIGA, CPC et ST.
Prix : environ 250 F sur ST, AMIGA, 200 F environ sur CPC

HYDRA

Domark signe l'adaptation de Hydra, jeu d'arcade à l'action nautique et meurtrière.



A droite de l'écran, les différents indicateurs: niveau de fuel, vitesse, nombre de turbo-boost restants, score et munitions. Sur la rivière, à droite aussi, la boule verte représente un élément de fuel que vous devez ramasser. Quand on a plus de fuel, on perd. Simple. **(Amiga - Thames)**

On ne l'appelle que par son nom de code. Personne ne sait son vrai nom, pas même son prénom. A quoi ressemble son visage? Ça, il n'y a que quelques individus très haut placés dans le gouvernement qui peuvent y répondre, les gens qui l'ont côtoyé peuvent se considérer comme des privilégiés. Les femmes se laissent bercer par l'image d'un James Bond du 21ème siècle, quant aux hommes, ils s'identifient à lui dans leurs rêves les plus profonds. C'est un héros. Il est beau. Il est très fort. Son nom de code: Hydra.

Hydra, nous l'appellerons comme ça, puisque nous n'avons pas le choix, garde le sourire. Un sourire léger, ne laissant apparaître que très vaguement ses dents bien droites et bien blanches. Il garde le sourire, et pourtant le patron du F.B.I. qui vient de lui donner l'énoncé, la destination et la teneur de sa mission n'est pas surpris. Malgré l'apparente impossibilité de la chose, malgré le côté suicidaire de ce qui attend notre héros, il sait qu'Hydra arrivera à remplir l'objectif. Et tous les autres aussi.

Car des missions il y en a des tonnes qui l'attendent, partout dans le monde, et toutes plus dangereuses les unes que les autres. En fait, le seul point commun qui les unit, c'est qu'elles auront lieu sur l'élément liquide: mers, océans, rivières. Hydra, aux commandes de son super Hydracraft, balancera des missiles sur tous ceux qui l'approcheront, tous ceux qui tenteront de l'empêcher de ramener une tête nucléaire de Cuba vers la côte Texanne, ou la couronne d'une valeur inestimable qu'il récupérera sur les bords du Danube et qu'il



Hop, un lâché de ballons. Mais ceux-là tombent du ciel, et il est très conseillé de les récupérer, les sacs qu'ils portent sont remplis de dollars. Tout cet argent servira à être dépensé dans le magasin de Ziggy, qui vend de l'armement, du fuel, ou des turbos. **(ST)**

testé sur AMIGA par Gérard Seb Sallaberry

Après le duo habituel, page d'intro fixe plus musique à la rythmique écrasante, on entre dans le vif du sujet, et dans la peau d'Hydra. Le reste du jeu vous fera passer de niveau en niveau, il y en a 9, où vous retrouverez une carte rapide de la région avant d'entamer les combats, et un descriptif en deux lignes de ce que l'on attend de vous: ce que vous devez récupérer, et où vous devez le ramener. Ensuite, le tracé du parcours que vous suivrez par voie de mer ou sur rivière se trace sur la carte, et après une pression habile du bouton de feu, vous êtes plongé au cœur de l'action.

Le reste est très classique, votre bateau fonce en avant pendant que le décor défile, et que vos ennemis se rapprochent. Vous pouvez leur tirer dessus, vous vous devez de ramasser un maximum de fuel, et le contrôle que vous avez sur le bateau se limite à du gauche-droite-feu. Tiens, si, quand même, au moment des bonus stages, à la fin de chaque niveau, vous pouvez décoller dans les airs pour essayer de récupérer les sacs de thunes qui sont accrochés à des ballons.

Rapide, mais pourtant peu passionnant, Hydra n'est même pas sauvé par ses bonnes musiques et ses bruitages plutôt réussis.

GRAPHISME	**14**	**SON**	**15**
ANIMATION	**13**	**MANIABILITE**	**14**

72%

Disponible sur AMIGA, AMSTRAD, C64 et SPECTRUM.
Prix : environ 250 F sur Amiga. 8 bits disquette : 150 F. 8 bits cassette : 110 F

rapportera à la reine d'Angleterre.

Ceux qui osent se mettre devant son chemin sont nombreux, très armés aussi, et très équipés: bateaux, hélicos, avions, scooters des mers, tanks. Hydra devra lutter contre ces terroristes, mais aussi contre la panne de fuel, en ramassant toutes les réserves que ses ennemis laissent derrière eux. Il peut tirer à volonté, son Hydracraft le lui permet, mais les turbos dont il dispose, sont, eux, en nombre limité. Il est aussi possible d'en récupérer.

Et si tout cela ne suffit pas, toutes les trois missions vous pourrez faire un saut à la boutique de Ziggy. Là, des boucliers, des bombes, des missiles à têtes chercheuses et autres joyeusetés sont disponibles. En échange d'argent. Bien sûr. Mais ça, Hydra se débrouillera pour en trouver sur son chemin.



(ST)



CUBA (AMIGA)

testé sur ST par Seb

Ne perdons pas notre temps, ça vaut pas vraiment le coup, Hydra utilise un principe de jeu très galvaudé. Le bateau est vu de derrière, les éléments du décor défilent sur les côtés, pendant que les bateaux ennemis grossissent au loin. Vous pouvez vous déplacer de gauche à droite, tirer, et pendant les phases de bonus, à chaque fin de level (il y en a 9), vous pouvez même décoller à l'aide de tremplins pour récupérer des petits sacs remplis de dollars accrochés à de petits ballons.

Les sprites sont nombreux, ne ralentissent pas l'action, qui n'est pas trop lente, heureusement, mais ils ne sont pas dessinés de façon renversante.

Les bruitages sont peu présents, mais une musique accompagne toute la partie. Les niveaux changent dans le graphisme de leur décor, ainsi que par certains ennemis qui changent eux aussi.

Sans être un mauvais soft, Hydra est assez lassant, et surtout loin d'être révolutionnaire.

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	12
MANIABILITE	14

71%

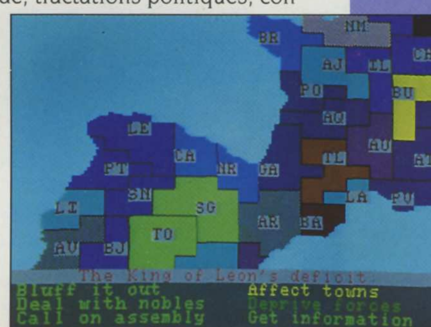
Disponible ST. Prix : environ 250 F

MEDIEVAL LORDS

C'est un wargame moyenâgeux, de par son thème et sa présentation. SSI fait les fonds de tiroirs.

Dans ce jeu, le joueur incarne l'homme de confiance d'un seigneur. L'action, qui se passe entre 1028 et 1530, couvre l'Europe, l'Afrique du nord et le moyen-Orient. Du coup, en fait d'homme lige, on se retrouve, au cours des six scénarii que propose le logiciel, à donner ses ordres pour le compte d'un Empereur, Roi, Emir, Sultan, Khan, calife et autre Duc. On s'en doute, le but du jeu est de faire prospérer l'Empire (le royaume, l'Emirat, le Sulta. Bon, on a compris). Comme le scénariste de la chose est un prof d'histoire (d'ailleurs ex-élève du professeur Sallaberry), le logiciel intègre des faits réels (invasions mongoles, bulles papales et autres appels aux saintes croisades), qui apparaissent aléatoirement. Bon point, euh, ou plutôt particularité, il est possible de se battre contre six "seigneurs" gérés par l'ordinateur. Histoire de contrebalancer la chose, jusqu'à dix joueurs humains peuvent participer en s'aidant, ou pas.

Question: est-il possible de trouver dix personnes capables de jouer à un truc pareil, à moins de les prendre en otage? Passons. Au moyen de commandes classiques (relève des impôts ou de la garde, tractations politiques, conquêtes, etc.), on augmente son capital de points à chaque tour (de trois à six actions possibles par tour). A la fin, verdict, le computer super-puissant réalise cette merveille de la programmation qu'est la soustraction. Le perdant perd. Le gagnant, lui, a déjà perdu... son temps.



testé sur PC par Moulinex

VGA, connaît pas, carte sonore, connaît pas, souris, connaît pas. Bref, voilà un wargame moche, inattrayant au possible. En un mot rébarbatif.

On sait depuis longtemps que la beauté participe du plaisir d'utiliser un logiciel, même professionnel (exemple:Windows). Et en prime, la jaquette stipule que "Easy to use interface". Moi qui commençait à croire que les PC étaient en passe de devenir presque aussi conviviaux que les Mac. Presque.

Il est parfois possible de "pardonner" la laideur d'un programme tel qu'un wargame lorsqu'il joue particulièrement bien, ou qu'il dispose d'options extraordinaires. Ici, rien de tout cela: 300 Ko, même bien programmé, c'est peu, aussi, le manque de place ne constitue pas une excuse. SSI nous a montré qu'ils pouvaient faire de bons et beaux jeux (Eyes of the Beholder) et Impressions qu'un wargame beau et intéressant, c'est possible (Cohort). Alors?

A croire qu'en dépit d'un copyright daté 91, ce logiciel est le pur produit d'un transfert de fichier d'Apple II à PC, datant d'une époque qu'on croyait révolue: le moyen-âge informatique. Vivement la renaissance.

GRAPHISME EGA	10
SON PC	-
ANIMATION	-
DIFICULTE	16

55%

Taille : 3 Mo. Disponible PC. Prix : environ 300 F

COMMAND HQ

Microprose nous propose un wargame, par le biais de Microplay (UMS), spécialiste du genre. Bof.



L'écran principal, montrant le théâtre des opérations dans son intégralité, permet aussi de zoomer sur une portion précise. Tout en bas, les messages informant le joueur de la progression du conflit apparaissent. Une option permet de rappeler des messages anciens (antériorité de 30 messages).

En début de jeu, il est possible de choisir l'un des cinq scénarios proposés. Le premier, 1918, commence après la chute du Tsar. L'armée allemande doit revenir à la frontière ouest. Ce scénario, classique, utilise principalement l'infanterie. Plus difficile, 1942 démarre sur les chapeaux de roues (d'avion) dans le mal nommé Pacifique. Pendant ce temps, l'armée allemande est sur les dents. Vous aurez à mener de front la guerre américano-japonaise et préparer le débarquement en Normandie. C'est la guerre mondiale, quoi. A ce sujet, le troisième scénario intitulé 1986 nous entraîne dans ce qui aurait pu se passer entre les forces de l'Otan et l'URSS. Là, ça rigole pas: satellites espions, intrigues en tous genre et armes nucléaires sont au rendez-vous. Ensuite, on passe à la science-fiction avec 2023 qui propose, après un tirage aléatoire, de rencontrer l'adversaire, disposant pour l'occasion de la même force. Enfin, le dernier, appelé "????" (joli nom!), vous propose, parti de votre province, de conquérir le monde entier. Tout cela est bien joli mais hélas, le résultat n'est pas à la hauteur. Ainsi, quelque soit le scénario choisi, le but final est toujours de prendre toutes les villes de l'adversaire. Autre côté étrange, l'utilisation de l'arme nucléaire ne déclenche aucune riposte. J'ai ainsi détruit Moscou et Leningrad sans réaction de l'adversaire. C'est d'autant plus étrange qu'en réalité, les pays techniquement avancés disposent de systèmes de riposte automatiques. Les guerres modernes coûtent cher aussi, l'argent étant un facteur déterminant dans un conflit à long terme, il est possible de choisir la somme, en miliards de dollars, dont disposent les deux adversaires. Cette option, peu habituelle dans ce genre de jeu, permet ainsi de régler le niveau de difficulté. A noter qu'une option permet également de choisir différents adversaires gérés par l'ordinateur ainsi qu'un joueur humain. Ce dernier, miracle de la technique, peut même se trouver à l'autre bout du monde ou dans la pièce à côté puisque l'option modem (donc null-modem) est prévue. Idée chic pour détendre l'atmosphère: jouer avec votre correspondant soviétique. Indéniablement, c'est un wargame "new-look" qui débarque sur nos écrans. Pourtant, en dépit d'efforts méritoires, la chose reste encore trop lourdingue, trop statique et finalement peu novatrice dans le fond.



Les quatre fenêtres situées en bas sont des moniteurs permettant de voir (de gauche à droite): le niveau des réserves de carburant allié (ou ennemi en cas d'espionnage); le drapeau d'une ville, d'une région ou d'un champ pétrolifère pointé par le curseur; l'endroit où une action grave se produit (dans ce cas, une option permet d'aller zoomer la zone incriminée sur la carte principale); les forces postées dans une ville ou la

testé sur PC par Moulinex

D'un graphisme clair (EGA/VGA), le jeu est beau comparé à la moyenne des wargames.

En revanche, bien que la souris soit utilisable (pour un wargame, c'est méritoire), les commandes sont peu conviviales: pas de menu déroulant mais deux barres de commandes "en ligne".

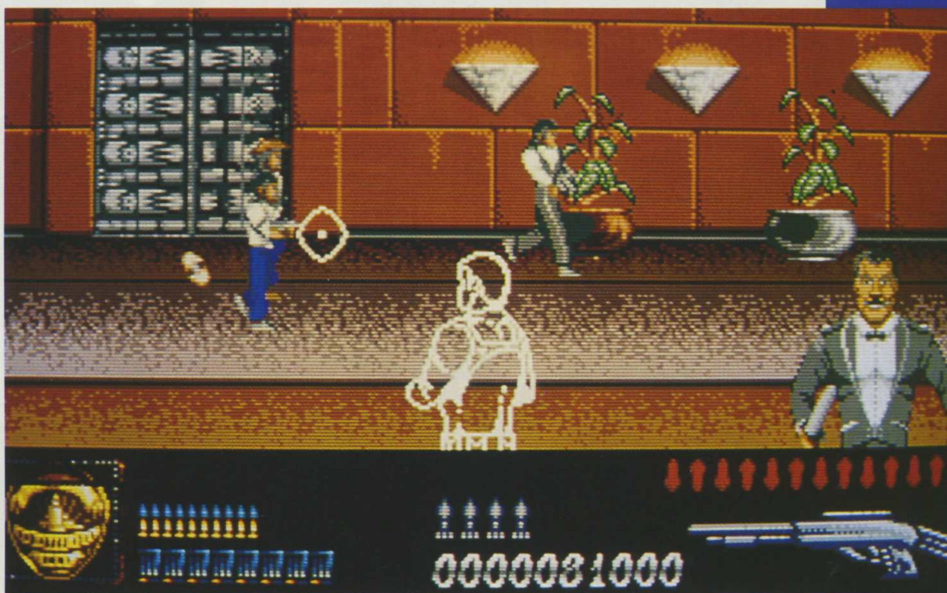
Côté présentation, il faut toutefois remarquer que certaines scènes, ou plutôt saynettes animées, montrent les différents corps d'armées en train de se mettre en marche.

Le son Adlib, agréable en lui-même, n'apporte pas grand-chose au jeu: les musiquettes, c'est bien sympa mais on eût préféré des bruitages convaincants.

GRAPHISME EGA 10 — SON ADLIB 14
ANIMATION 15 — DIFFICULTE 16
75%
TAILLE : 2 Mo — Disponible sur PC. Prix : environ 250 F

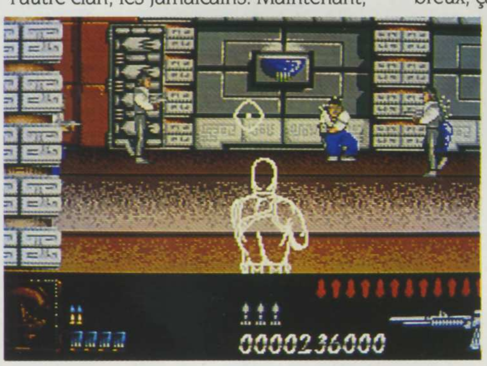
Drogue, F.B.I. et Prédateur, c'est le triplet étrange que nous propose Image Works.

PREDATOR II



Los Angeles étouffe. L'action combinée du soleil et des trafiquants de drogue rend la ville insupportable pour un flic comme le lieutenant Mike Harrigan. Celui-ci a toujours accepté les missions que son chef lui donnait, mais celle qui vient de lui être ordonnée avait tout pour faire plaisir à Mike. Il faut dire que Harrigan n'est pas un flic comme les autres, du moins, pas comme la majorité de ses collègues, Harrigan a un goût tout particulier pour les missions-suicide, pour les massacres, et, si possible, quand ce sont ceux d'en face qui meurent. Alors quand on lui a proposé d'aller casser du dealer, au fusil-mitrailleur, il a tout de suite accepté, avec une joie dissimulée, mais intense.

Tout avait commencé avec un simple contrôle de routine. Deux motards de la police de L.A. sont tombés sur un camion bourré jusqu'à la gueule de cocaïne. Ils se sont fait descendre aussitôt, et le camion qui appartenait à un des deux clans de trafiquants, les Colombiens, s'est fait assiéger par l'autre clan, les Jamaïcains. Maintenant, Harrigan est sur les lieux, et lui, il ne réservera pas ses balles pour les uns ou pour les autres, il y en aura pour tout le monde.



Son but est d'arriver jusqu'au quartier général des barons de la drogue, mais la rue ressemble à un champ de bataille tant les adversaires sont nombreux, ça tire de tous les côtés. Ensuite, il devra s'infiltrer dans un des appartements des Barons, où se déroule une bataille sanglante entre Jamaïcains et Colombiens. Puis une petite excursion dans le métro ne sera pas pour déplaire à notre ami Mike, d'autant plus que là aussi ça cartonne très fort.

C'est dans le métro qu'on trouvera les premières traces qui laissent penser qu'un Prédateur est en ville. Ces extra-terrestres, le F.B.I. leur court après depuis dix ans, époque où l'on a parlé d'eux pour la première fois, à la suite d'un massacre causé par l'un d'entre eux, en Amérique du Sud. Apparemment les Prédateurs viennent sur terre depuis 7 siècles, ils viennent pour chasser, pour tuer de l'être humain. La chasse aux trophées, la chasse au crâne humain.

Deux officiers ont été tués par un prédateur dans le métro, Mike Harrigan est bien décidé à lui faire la peau, à ce méchant E.T. Puis, le F.B.I. ayant repéré la cachette d'un prédateur, un abattoir, ils ont tenté de le capturer. Malheureusement, le Prédateur est au courant, il est prêt, et ça tourne très mal pour les membres du F.B.I.

C'est à Mike d'intervenir, il s'en fait une joie.

testé sur AMIGA par Seb

Predator 2 est un jeu à scrolling horizontal où l'on tire de tous les côtés. Votre personnage est dessiné en fil de fer, transparent, alors que tous vos ennemis vous font face. Vous disposez d'une mitrailleuse, et à l'aide du joystick vous déplacez un curseur, faisant feu quand il se trouve sur un ennemi. Il y beaucoup de sprites à l'écran en même temps, mais malheureusement les graphismes ne sont pas très jolis. De plus, leur grand nombre ralentit beaucoup l'action, qui est déjà assez répétitive comme ça. La précision du viseur est très faible, c'est très énervant, et l'on se surprend souvent à pester contre le jeu parce que ça fait deux minutes qu'on tourne autour d'une cartouche sans la toucher.

Il y a quatre niveaux en tout, et pour en arriver à bout vous devrez ramasser les capsules d'énergie qui traînent de temps en temps, les munitions, ou les armes plus puissantes.

Si vous voulez du massacre, vous serez servi, mais on regrettera tout de même la trop faible qualité de la réalisation technique.

GRAPHISME	13	SON	14	71%
ANIMATION	13	MANIABILITE	12	

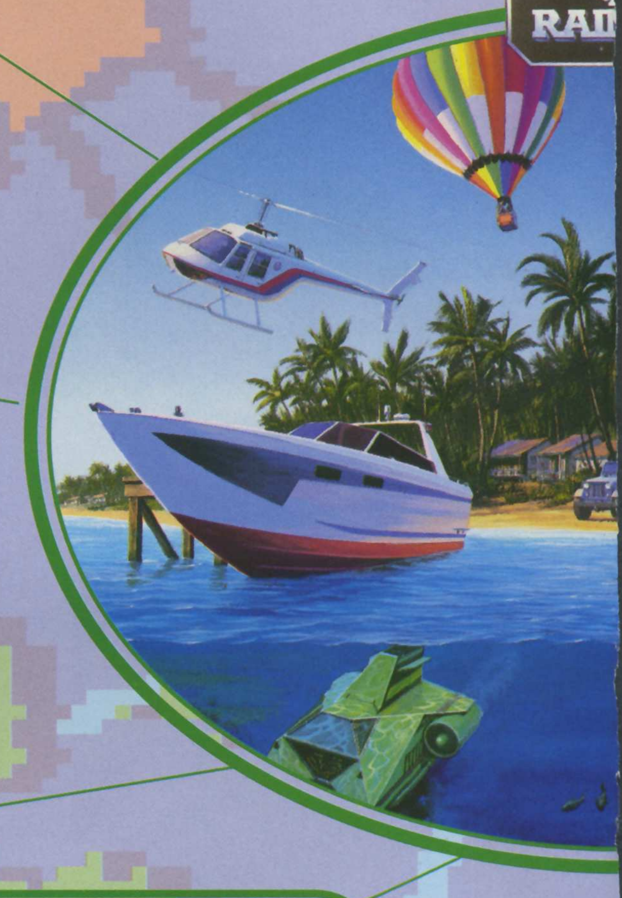
Disponible sur ST, AMIGA. Prix : environ 250 F

FLAMES O



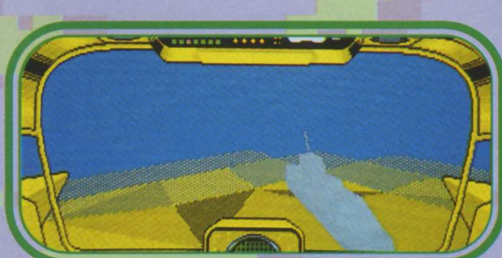
De village en village, luttez contre des adversaires farouches pour la maîtrise du ciel ou attaquez des cibles terrestres qui servent la cause de l'ennemi.

Flames of Freedom, la nouvelle superproduction des créateurs de Midwinter, vous offre une liberté totale. Liberté de choix, liberté d'action, liberté de mouvement. Un





Les séquences nocturnes présentent une excellente couverture pour les déplacements et les opérations ultra-secrets. Seuls les phares de votre jeep vous éclairent.



La zone de jeu de trois millions de miles cubes n'est pas restreinte aux seules zones terrestres et aériennes. Sous l'eau, trois types de "sous-marin"vous permettent d'évoluer librement.



Cherchez toutes les embarcations ennemies pour les condamner à sombrer, là où la surface de l'océan est clairement visible d'en haut.

FLAMES O

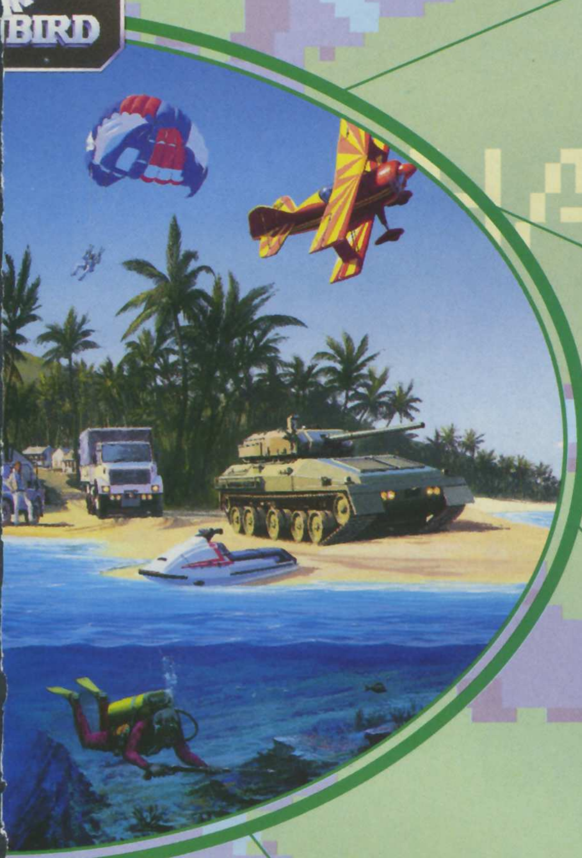
Les écrans présentés sont extraits des versions Atari ST. Le format des écrans réels peut être trés variable.

RAINBIRD MASTERS OF STRATEGY V

(Longueur: 1 000 miles X largeur: 1 000 miles X Hauteur: 15 000 pieds + (4 000 personnages

FREEDOM

environnement tridimensionnel plein de péripéties d'aventure et de stratégie. Il est facile d'y entrer... mais pour en sortir c'est une autre paire de manches!

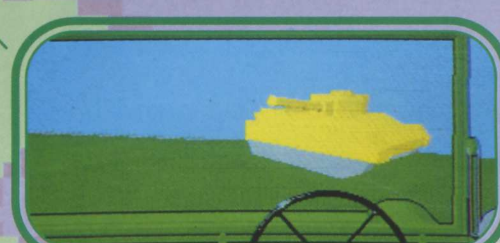




Un terrain tridimensionnel d'un million de miles carrés, créé par une technique fractale, entièrement éclairé et pour lequel vous disposez d'une carte précise, vous offre une arène de jeu, largement supérieure même à Midwinter I.



Survolez les quarante-et-une îles en hélicoptère, en zeppelin, en parachute, en fusée, où, comme ici en biplan ou en ballon; tous vous offrent des vues superbes du sol et de l'autre avion.



L'ennemi dispose d'une force de frappe gigantesque dirigée sur vous, à terre, dans les airs et sur mer et sa riposte à vos opérations ne se fait pas attendre.



Des fractales en mouvement constant recréent la surface de la mer qui vous ballote au gré des vagues lorsque vous nagez ou naviguez.

Flames of Freedom sera bientôt disponible sur Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.

OUS OFFRENT UNE LIBERTÉ TOTALE

X 22 moyens de transports X)= 3 000 000 de miles cubes d'Action, d'Aventure et de Stratégie

Chez Microïds on aime les grosses motos, les casques intégrals (graux?) et les gants en cuir.

GRAND PRIX 500 II

Grand Prix 500 II avait, au départ, un nom prestigieux à défendre. La première version de ce soft, Grand Prix 500, donc, avaient remporté un vif succès, il y a de cela quelques années; et même si ce soft peut, aujourd'hui, nous paraître bien imparfait, il était connu pour sa bonne qualité. La relève qui vient d'être terminée ne fait pas déshonneur à sa famille, au contraire, la qualité du soft est bien meilleure.

Vous allez pouvoir participer au championnat du monde de 500 cc, et ce à travers 12 circuits sur tous les continents. Cela va de Silverstone, à Jarama, en passant par le mythique circuit du Mans. Si vous tenez à vous entraîner un peu avant de vous lancer dans la grande compétition, c'est tout à fait possible, et vous choisirez alors votre circuit, sur un menu superbe aux drapeaux colorés. Il est possible de faire une course unique, avec les concurrents, mais sur la piste de votre choix, pour s'entraîner aussi, mais dans des conditions plus proches de la réalité de la compétition.

Quatre motos sont disponibles, le changement ne venant que de la couleur de l'habillage, et c'est la qualification, puis, la course où votre position de départ dépendra du résultat précédent. Deux fenêtres s'affichent l'une au dessus de l'autre, les motos sont en place, et à droite de l'écran se trouvent les indications classiques comme le temps, la vitesse et les positions des coureurs. Le feu vert est donné, et les moteurs se mettent à rugir. Vous voyez votre moto dans la fenêtre du bas, celle du haut étant occupée soit par un tracé du circuit avec l'évolution des motards, soit la moto du second joueur humain, ou le suivi de n'importe quel coureur que vous sélectionnez à l'aide du clavier.

Tout va très vite, et la difficulté de la course se fait sentir dès le début, les autres pilotes ne vous font pas de cadeau. Il va falloir s'accrocher.



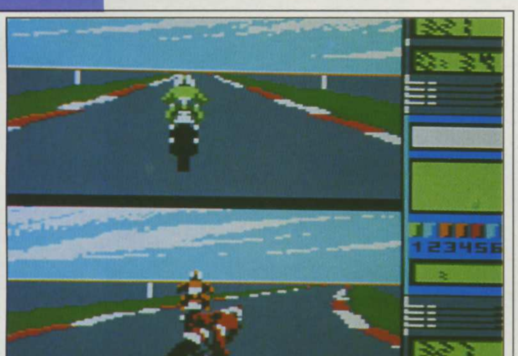
Sur la ligne de départ, tous les pilotes ont les mains crispées sur le guidon. Votre position dépend du temps que vous avez mis aux qualifications.

GERARD SALLABERRY, UN PILOTE EXCEPTIONNEL

Lorsqu'on sait que le pilote français Gérard Sallaberry a prêté son concours pour la réalisation de Grand Prix 500 II, on comprend mieux la qualité de celui-ci, lui qui est champion d'Europe depuis 7 ans, et vice-champion du monde pour la saison 90.

Les graphismes du logiciel ont été dessinés dans son garage, sur un ordinateur de son invention qu'il a bricolé avec quelques planches et deux trois clous, quant à la programmation, il en est aussi responsable, mais en l'ayant programmé avec un langage de son cru: le Sallaberrol.

Merci Gérard, continue à nous programmer d'aussi bons jeux. Et à gagner des courses. Et des matchs de catch. Le doctorat, ça y est? Les échecs, ça avance?



En pleine course, en mode "écran du haut suivant un autre concurrent". Dans la colonne de droite, les petits carrés de couleurs indiquent les positions des différentes motos.



Exemple d'écran quand on est en mode 1 joueur et qu'on a sélectionné l'option circuit en haut de l'écran. La fenêtre est occupée par le tracé de la piste, et des points de couleurs schématisant les motos se déplacent en temps réel.

MEGASTAR joystick

testé sur CPC par Seb

Voilà une bien belle simulation sportive. Tout d'abord les graphismes sont très réussis. Les couleurs vraiment bien choisies, les décors fin et clairs, et les animations des motos assez réalistes. Pour ce qui est du scrolling de la route, c'est tout bonnement magnifique. Ça va extrêmement vite, même que c'en est une performance. La moto répond parfaitement aux injonctions crispées du joueur, sachant qu'il est possible de piloter au clavier ou au joystick.

Les bruitages sont honorables, il n'est effectivement pas facile de faire des bruits de moteurs qui ne donnent pas envie de se coller une balle dans la tête au bout de 5 minutes, et le jeu est suffisamment difficile d'autant plus qu'il y a trois niveaux différents.

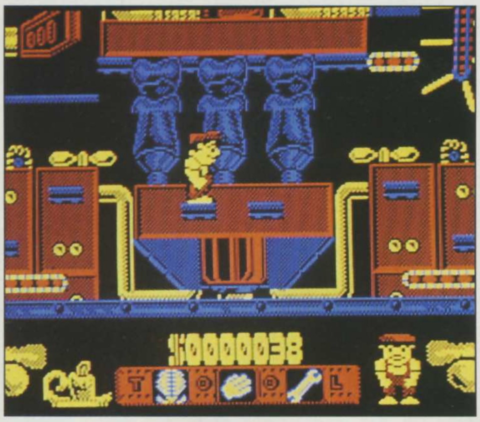
Oui, vraiment, une très belle simulation, qui a en plus le mérite d'avoir une option de sauvegarde de partie.

GRAPHISME	16	SON	14	90%
ANIMATION	18	MANIABILITE	16	

Disponible sur St, AMIGA, PC et CPC.
Prix sur AMIGA, PC et ST : environ 250 F - prix sur CPC : 200 F.

NIGHT SHIFT

Lucasfilm Games se lance dans la production de jouets, mais la Machine de fabrication a des problèmes, on a besoin de vous.



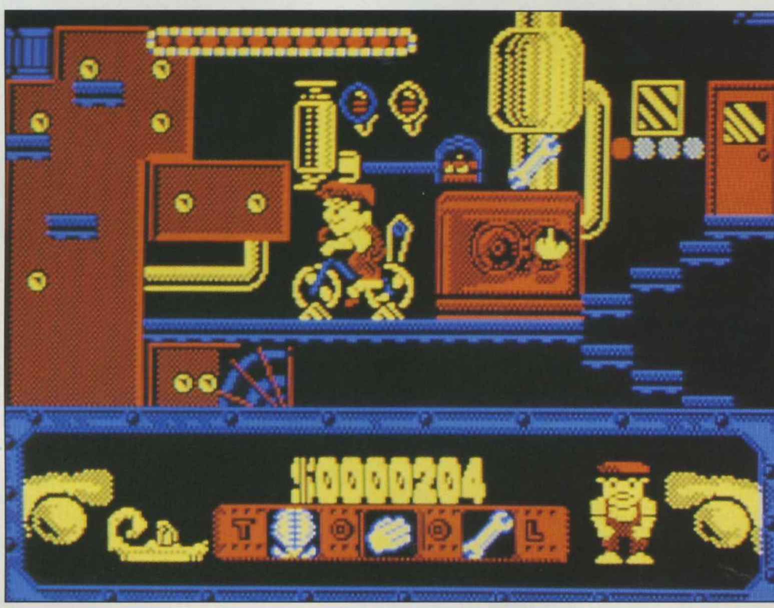
Les techniciens d'Industrial Might & Logic ont mis une machine de fabrication de jouets au point, The Beast, dont le haut niveau de technicité permet une indépendance totale. En théorie. Car le problème est qu'elle tombe très souvent en panne, et qu'il faut l'assister en permanence. C'est pour ça que vous avez été engagé, pour effectuer les réglages, vérifier la production, contrôler l'efficacité de The Beast.

Au début du jeu on doit choisir entre deux personnages, Fred ou Fiona. Habillé d'une salopette et une belle casquette sur la tête notre personnage entre dans l'usine pour effectuer ses 7 heures de travail habituelles. Là, le chef de production lui indique le nombre, et le type de jouets à fabriquer, attention de bien mémoriser (cela va de la poupée blonde au méchant Dark Vador) et de faire attention à la couleur du jouet. Ensuite c'est la confrontation avec The Beast, la terrible machine aux mille boutons et aux tonnes de tapis roulants. Notre ouvrier de service doit sauter de plateforme en plateforme, bondir sur les tapis roulants, resserrer des écrous, enclencher des manettes, vérifier les voyants, et même pédaler pour faire démarrer la machine.

Pour l'aider dans sa tâche, notre cher ouvrier ou ouvrière dispose d'une boîte à outils qui contient divers objets: ballon d'hélium pour arriver directement en haut de la machine, parapluie pour redescendre, allumette pour le fourneau, aspirateur ou piège pour lutter contre les insectes qui viennent foutre le bordel dans la machine.

Beaucoup de travail en perspective, et au fur et à mesure que les heures avancent, les jouets à fabriquer seront de plus en plus nombreux, et de plus en plus compliqués.





testé sur CPC par Seb

Voilà un jeu au thème et au concept original. En fait l'organisation fait penser aux ancêtres des jeux sur ordinateurs, les petits Game&Watch à cristaux liquides. Vous pouvez diriger fred ou Fiona, au joystick ou au clavier, le bouton de feu sert à sauter, et une touche du clavier vous permet d'accéder à la boîte à outils.

Les graphismes ne sont pas extraordinaires, mais suffisamment clairs pour qu'on se repère dans le fatras de tuyaux et de tapis roulants. La machine prenant plus de place que l'écran ne peut être affichée en entier, un scroll est effectué quand vous arrivez en haut.

Au niveau des bruitages, ne vous attendez pas à quelque chose de délirant, le son se limite à quelques petites ponctuations sonores quand on ramasse des objets.

Sans être un chef-d'œuvre, Night Shift est un soft agréable et amusant qui a en plus le mérite d'être difficile à terminer.

GRAPHISME 13 SON 12
ANIMATION 13 MANIABILITE 15
78%

Disponible sur PC, AMIGA, ST, CPC. Prix : environ 250 F sur ST, AMIGA, PC, 200 F environ Sur CPC DISK.

WING COMMANDER SECRET MISSIONS 2



Origin est le maître incontesté du jeu de rôle (Ultima). Avec ces Secrets Missions 2, l'éditeur confirme qu'il est aussi le spécialiste de l'action rapide sur PC.

Alors que les machines courantes sont maintenant exploitées au maximum de leurs possibilités, les jeux sur PC (ou consoles mais on s'en fout) (mais non J'M, on s'en fout pas), réservent encore des surprises de taille.
Wing Commander est de ceux là puisqu'il exploite totalement le mode 256 couleurs VGA. Totalement, ça veut dire le cockpit, les décors, mais aussi et surtout les objets animés (vaisseaux, météorites, explosions, débris divers).

Alors que Secret Mission 1 vient à peine de paraître, Secret Mission 2, "The Crusade", permet de retrouver le croiseur Tiger Claws (Tigre: sorte de Clémenceau de l'espace) évoluant dans le système d'Antares et à la frontière de notre chère Vega. L'ennemi est maintenant équipé de chasseurs Dralthi Mark II disposant d'un canon "Mass Driver" et d'un bouclier plus conséquent.

Dans certains cas (mission 2 et 3), vous devrez simplement suivre la flotte Kilrathienne sans l'attaquer, afin de recueillir le maximum de données. On apprendra aussi avec plaisir qu'à la mission 2, le poussif Scimitar est définitivement retiré de la flotte. Parfois, l'ordre de vol sera chamboulé et vous devrez improviser, passant d'un point de ralliement à l'autre en dépit du bon sens (Nav 1 à Nav 3, puis retour à Nav 2, etc.).

Autre nouveauté, l'apparition des Drakhai, garde impériale, dont la tactique de vol change complètement de la routine habituelle: ils attaquent deux par deux en tirant de face, puis, après un demi-tour, repartent à fond de train sans qu'on ait le temps de dessouder leurs réacteurs. Brrr.

Heureusement, en cours de jeu (si vous passez la barre des missions 4, 5 et 6, très éprouvantes), vous pourrez piloter un nouvel appareil... Kilrathien, offert par un renégat! Il se pourrait même que des co-équipiers extra-terrestres volent dans vos ailes.

LT. Colonel Moulinex



Les écrans intermédiaires, tous animée, permettent de souffler entre les missions. Il faut dire que celles-ci sont encore plus difficiles que SM1, elles-mêmes plus dures que celles de Wing Commander (essayer de passer la sixième mission sans vous éjecter, pour voir).

Aussi intéressantes que SM1, ces missions supplémentaires permettent d'aller plus avant dans la psychologie des personnages, les dialogues étant un peu plus longs: Maniac, de plus en plus barge (au cours du jeu, il est momentanément retiré de l'équipe), veut tenter une mission suicide contre l'ennemi; Angel, charmante, vous paye des verres; Shootglass, le barman, essaye par tous les moyens de vous tirer les verres, heu, les vers du nez. Quant à Makiko, elle s'inquiète pour son fiancé enlevé récemment. En fait, jouer à Wing Commander avec Secret Mission 2, c'est se retrouver en famille.



NOTE PC

La note, qui peut paraître excessive, mérite une petite explication. Les jeux évoluent et de fait, les notes se dévaluent: le plus beau jeu d'il y a dix ans ne vaut plus rien, le hit d'il y a 3 mois ne serait plus aussi bien noté s'il paraissait aujourd'hui.

Inversement, un jeu dépassant les autres techniquement se doit d'être LA référence en attendant qu'il soit à son tour dépassé. Donc cent pour cent.

C'est pas subjectif, c'est une question de bon sens, l'instantanné d'une courbe en expansion permanente. Tenez, le phénomène est tel qu'aux états unis, l'installation d'une démo dans les magasins d'informatique a fait augmenter les ventes de PC.

Signé l'annoteur fou.









testé sur PC par Moulinex

Grâce à une technique particulière utilisant le zoom VGA, les animations sont rapides. Très rapides, même. Le logiciel lui-même dispose d'une option permettant de ralentir le jeu. A ce propos, la doc en anglais ne vous dit pas tout. Bon plan du mois, il existe deux façons de ralentir Secrets Mission 2: soit, comme le stipule l'éditeur, en utilisant [Alt +] ou [Alt -], qui a pour effet de ralentir le rafraîchissement de l'écran (frame/seconde), soit avec [Ctrl +] et [Ctrl -] qui permet de sauter un rafraîchissement (Skip Frame).

Cette option, inédite, est aussi valable sur Wing Commander "tout court". Côté son, l'emploi d'une carte permet de bénéficier de bruitages très prenants et d'une musique digne d'un film de SF.

Wing Commander utilise aussi bien souris, clavier et joystick (la souris étant de loin l'outil le plus pratique, les deux boutons et le double-clic étant gérés). C'est ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle, et de loin.

Enfin, il est intéressant de noter que le logiciel utilise la mémoire étendue à la norme LIM (Lotus Intel Microsoft). Lors de l'installation des Secrets Missions, l'utilisateur disposant d'au moins 1.2 Mo de libre pourra décompacter les fichiers images sur disque, permettant de gagner du temps plutôt que de gagner de la place.

MEGASTAR joystick

GRAPHISME VGA 20 — SON ADLIB 20
ANIMATION 20 — DIFFICULTE 18
TAILLE WC + 2Mo

100%

Disponible sur PC. Prix : environ 150 F

Avec toutes ces déchirures dans le continuum espace-temps, Image Works ne sait plus où donner de la tête, et sort un Retour vers le Futur 3.



BACK TO THE FUTURE III



Vous n'êtes pas sans savoir que Marty, jeune américain modèle, est le meilleur ami d'un inventeur fou, Doc. Ces deux personnages bien particuliers il est vrai, se sont déjà embarqués dans des aventures assez délirantes, à l'aide de la dernière invention de Doc, la meilleure et la seule qui fonctionne, une voiture qui permet de voyager dans le temps.

Le problème de Marty à la fin de l'aventure précédente était très simple: il se trouvait abandonné en 1955, alors qu'il a l'habitude de vivre en 1985, et Doc avait disparu avec la DeLorean (la voiture). En fait, suite à une fausse manœuvre, l'inventeur s'était rendu en 1885, au far-west, son plus vieux rêve. De là-bas, il a laissé la voiture cachée quelque part, a envoyé une lettre qui a traversé les âges à Marty lui indiquant où se trouvait la voiture. Si, si c'est simple. Marty qui tenait absolument à rentrer chez lui, à la bonne époque, se rend sur les lieux, et là, il trouve bien sûr la machine à voyager dans le temps, mais, juste à côté, une tombe au nom de Doc et marquée de la date fatidique de quelques jours après l'envoi de la lettre. Sans aucune hésitation, Marty monte dans le véhicule, et le programme pour retourner en 1885 pour sauver son ami de la mort.

Le jeu est divisé en quatre parties, où vous dirigerez à la fois Doc et Marty. Le but final étant bien sûr de retourner en 1985, en ayant, auparavant, sauvé Doc. La première séquence met en scène la maîtresse du village, qui se trouve à bord d'une carriole dont les chevaux se sont emballés, et qui se dirige vers un précipice aux allures meurtrières. Doc sur son cheval part à sa poursuite, et devra, sur le chemin, éviter les meubles et objets divers qui tombent de la carriole, affronter les indiens, traverser un village où une bataille cavalerie-indiens fait rage, puis un autre village où ce sont des voleurs et la cavalerie qui se tirent dessus. Doc doit se baisser pour éviter les obstacles, faire sauter le cheval au dessus des trous, et tirer sur les indiens qui le dérangent. S'il arrive à rattraper la maîtresse d'école à temps, Doc aura la satisfaction de rejoindre son ami Marty sur un stand de tir, puis de l'accompagner dans un combat de lancer de tourtes contre la bande de Buford. Et enfin, séquence finale, Marty court sur les wagons d'un train, ramasse le plus de bûches possible pour alimenter la loco et lui faire atteindre la vitesse de 88mph.

La DeLorean se trouve devant le train, poussée par la loco, Marty pourra retourner en 1985.



testé sur* CPC *par Seb

Les versions micro des épisodes précédents étaient plutôt ratés. Celui-ci n'est pas extraordinaire, mais tout de même bien meilleur, ce qui nous permet de penser qu'arrivé à Back To The Future XII on aura enfin un très bon jeu.

Les graphismes sont sympathiques, et les animations réussies. Bien sûr, par moment, le jeu est un peu lent, mais ce n'est pas bien grave. Les musiques et les bruitages sont eux aussi assez moyens, et, heureusement, les personnages répondent parfaitement aux commandes.

Le problème, c'est que Back to the Future 3 n'est pas hilarant, l'action est assez répétitive. Bien sûr il y a plusieurs tableaux, mais deux d'entre eux, le tir et les tourtes, étant très limités, on se retrouve avec la course après la carriole, et la cavalcade sur le train. Ça fait juste.

GRAPHISME	**14**	**SON**	**12**
ANIMATION	**14**	**MANIABILITE**	**15**

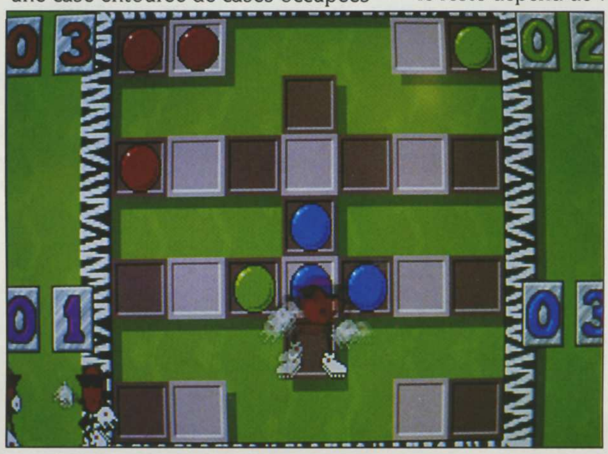
79%

Disponible sur AMIGA, CPC et ST. Prix : environ 250 F sur ST, AMIGA, 200 F environ sur CPC DISK

SPOT

Un sympathique jeu de stratégie, très prenant, qui plaira, sans aucun doute, aux amateurs du genre. C'est signé Virgin Games.

Oui, je sais, on vous présente Spot en preview dans le dossier Virgin et voilà que le test apparaît dans le même numéro! Mais que voulez-vous, quand un soft nous arrive en dernière minute, c'est le cas pour Spot. On a le choix entre attendre un mois pour le tester ou le présenter dans le même numéro que la preview. Vous nous connaissez, on préfère vous servir des nouvelles toutes fraîches, d'où notre décision. Bon, après cet aparte, passons aux choses sérieures. Spot, comme je vous le précise dans ma preview, est un jeu de stratégie inspiré du jeu Othello. Le jeu s'adresse à un, deux, trois ou quatre joueurs. On peut même y jouer seul contre trois adversaires gérés par l'ordinateur. Les commandes de Spot transitent, au choix, par le clavier, la souris ou un joystick. La règle du jeu est d'une simplicité enfantine. Il faut placer un maximum de pions de sa propre couleur sur la damier, selon un temps défini dans le cas où vous avez sélectionné l'option chrono. Les joueurs, défendant une couleur chacun, possédent un pion en début de partie. Par exemple, dans un jeu à deux, l'un joue le pion rouge, l'autre le pion vert. L'affrontement a lieu sur un damier de quarante-neuf cases. Chaque joueur débute avec son pion placé dans un des coins du damier. A noter que chacune des quatre couleurs débutent toujours dans le même coin avec, comme exception, les parties à deux joueurs où chaque adversaire débute avec deux pions et deux coins. Les coups sont joués alternativement. Les pions se déplacent dans huit directions de plusieurs manières, la plus simple étant de cliquer sur un pion puis sur la case vide, adjacente. Important: dans ce cas et uniquement ce cas, votre pion se débouble ce qui vous permet d'occuper deux cases avec deux pions. D'autre part, votre pion peut sauter une case, dans toutes les directions, afin d'occuper la case suivante. Dans ce cas, il n'y a pas de déboublement de pion. Celui-ci se déplace et laisse une case vide derrière lui. Votre pion ne peut occuper que des cases vides et lorqu'il atterrit sur une case entourée de cases occupées par le ou les pions adverses, ces derniers arborent automatiquement votre couleur. Le fait que les adversaires débutent la partie dans un coin du damier, cela leur laisse le temps de préparer une défense, l'ennemi étant encore trop loin pour attaquer. L'ordinateur possède plusieurs niveaux de force. En outre, il y a plusieurs configurations du damier avec des espaces vides (voir photos), ce qui change toute la stratégie du jeu. Pour les plus exigeants, le programme a prévu un éditeur de damier. Voilà, vous savez tout, le reste dépend de votre intelligence!



Exemple de damier que vous pouvez sélectionner ou créer. Chaque terrain demande une stratégie particulière.



Ici, les mauves sont encore trop loin pour attaquer les rouges. Par contre, les bleus sont déjà dans le territoire des verts!



Pour les parties à deux joueurs, vous remarquerez que chaque camp occupe deux coins.

testé sur PC par Dany Boolauck

Des graphismes très corrects pour ce type de jeu, une excellente animation (sur 286), un environnement sonore attrayant, des séquences animées humoristiques: Spot ne déçoit pas, que ce soit du point de vue technique ou de l'intérêt. On passe des moments passionnants rivé à son petit écran. Oubliez vos tactiques du Reversi, pour Spot ça n'a rien à voir. Arrangez-vous pour que les cases vides proches de vos pions soient hors de portée de l'adversaire, sinon c'est l'échec. C'est ce que j'ai retenu comme règle principale. Mais il y en a sûrement d'autres, je vous les laisse découvrir. Un bon jeu, surtout à quatre, mais pour les mordus du genre uniquement.

GRAPHISME	**14**	**SON ADLIB**	**15**
ANIMATION	**17**	**DIFFICULTE**	**15**

85%

Disponible sur PC. Prix : non communiqué



Nos deux soldats possèdent deux armes récupérées dans les mallettes: la mitrailleuse-laser et le lance-flammes. Notez que le double tir de la mitrailleuse-laser et la longueur de la flamme de l'autre arme sont dûs aux bonus récupérés dans les caisses.

Un jeu de commando très classique mais très agréable à pratiquer, surtout en mode deux joueurs. Warzone de Core Design ne vous décevra pas !

WARZONE

L'an 1999. La paix mondiale est menacée par un ennemi inconnu. Deux super-soldats ont été choisis par les forces alliées pour mener une attaque décisive contre l'envahisseur. L'attaque commence très mal, tous les hommes sont tués à l'exception de nos deux meneurs. Ils sont arrivés à un point de non-retour et sont donc condamnés à réussir ou mourir. L'enjeu est de taille et les chances de réussite sont minces quand on connaît l'importance des forces à affronter. La mission consiste à reprendre à l'ennemi tous les points stratégiques qu'ils occupent en divers points du globe. Warzone est un commando classique, jouable en solo ou à deux simultanément. Huit niveaux à scrolling vertical vous attendent avec leurs lots d'ennemis à abattre, d'obstacles, d'armes à récupérer et le big boss de fin de niveau à éliminer. En début de partie, vous êtes armé d'une simple mitrailleuse. Le joueur maîtrise rapidement les possibilités de déplacement et de tir dans huit directions avec toutefois un petit problème avec les diagonales. En effet, quand on veut trouver une diagonale, puis s'arrêter pour tirer, votre personnage continue à avancer, ce qui est catastrophique si un projectile passe par là! Mais avec un peu d'entraînement, tout rentre dans l'ordre. Pas de tactique trop compliquée à adopter, on avance, on tire sur tout ce qui bouge, on esquive tout en lâchant une rafale, bref la routine pour un jeu de commando. Les ennemis sont des soldats armés de mitrailleuses, de grenades ou de bazookas. La plupart d'entre eux sont mobiles et cernent bien le terrain ce qui ne vous rend pas la vie facile. D'autres sont carrément invisibles comme, par exemple, ces tireurs isolés qui sont planqués dans des arbres! Les porteurs de grenades ou de bazookas défendent toujours des endroits stratégiques tels que des ponts qui sont des points de passage obligatoires. Au bout de quelques minutes de jeu, on constate que certains sont plus résistants que d'autres et doivent être touchés plusieurs fois! En outre, l'agressivité de ces adversaires augmente au fur et à mesure que vous progressez. Par exemple, certains soldats n'hésitent pas à vous foncer dessus en ouvrant le feu tandis que les lanceurs de grenades tirent avantage du décor en se mettant à l'abri derrière des murs. Vous aurez également à affronter des chars, des tourelles armées de canons et bien entendu les gros engins de fin de niveau tels que le train, un énorme char, un sallaberry géant, etc. Votre petite mitrailleuse ne vous est pas d'un grand secours face à toute une armée! Fort heureusement, des mallettes contenant des armes parsèment le parcours. Canon triple tir, bazooka, lance-grenades, missiles à tête chercheuse, lance-flammes, à vous de choisir l'arme qui convient à la situation. De plus, certains



L'intelligence des soldats diffère d'un niveau à l'autre. Ici, les soldats sont plutôt "stupides" puisqu'ils passent sans chercher à suivre nos deux héros.



Certains bâtiments peuvent être détruits et d'autres non. Généralement les bâtiments destructibles sont bourrés de soldats ennemis.

bonus vous permettent d'augmenter la puissance de tir de votre arme. Plus vous récupérez de ces bonus (quatre au maximum), plus votre arme devient dévastatrice. Ah! j'oubliais, des prisonniers, solidement attachés sont placés sur votre route. Font-ils office de boucliers humains? Toujours est-il que vos balles peuvent les tuer. Pour les libérer, vous devez les toucher et il y a un bonus de récompense. Voilà, voilà, tout est dit, il ne vous reste plus qu'à vous mettre sur le pied de guerre!



Tirez dans les mallettes car elles contiennent des armes. Quant aux caisses vertes elles recèlent des bonus qui augmentent la puissance de votre arme. La boîte des premiers secours vous redonnent de l'énergie tandis que les étoiles ne font qu'augmenter votre score.



Ces tourelles armées de canons sont assez difficiles à détruire, tout d'abord parce qu'elles sont groupées, ensuite, parce qu'elles tirent dans toutes les directions.



Les ponts sont des points de passage obligatoires. Ils sont très bien défendus, généralement, par des porteurs de bazookas ou de lance-grenades.



Bon à savoir, vos balles n'affectent pas votre partenaire. Méfiez-vous des palmiers, ils servent de cachette à l'ennemi.

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Dany Boolauck

Un très bon jeu de commando, voilà ce qu'est Warzone. L'animation est excellente, les bruitages sont bien rendus, la jouabilité et les graphismes sont tout à fait corrects pour ce genre. Rien à redire! Personnellement, j'ai beaucoup apprécié le mode deux joueurs. C'est nettement plus éclatant de se battre aux côtés d'un copain. Dans ce cas, l'entraide est la clé du succès. Je vous conseille d'utiliser un joystick muni d'un autofire sinon bonjour les crampes! Une fois de plus Core Design ne nous déçoit pas et on espère que cela va continuer comme cela! Pour les amateurs du genre uniquement.

GRAPHISME	**14**	**SON**	**16**	**90%**
ANIMATION	**17**	**JOUABILITE**	**17**	

Bientôt disponible sur AMIGA et ST. Prix : environ 250 F

FLIGHT SIMULATOR 4



Juste entre Windows 3.0 et MSDos 5.0, Flight Simulator 4.0 se pose en douceur : ça plane pour Microsoft.

Si l'envie vous en prend, vous pourrez sauvegarder la présentation indépendamment d'un lieu ou d'un avion. Sur cette photo, on remarque que le tableau de bord est rougeâtre. C'est l'éclairage de nuit destiné à ne pas éblouir le pilote.
En bas à droite, les commandes Light et Strobe permettent d'allumer les feux situés en bout d'aile et le flash d'aileron.



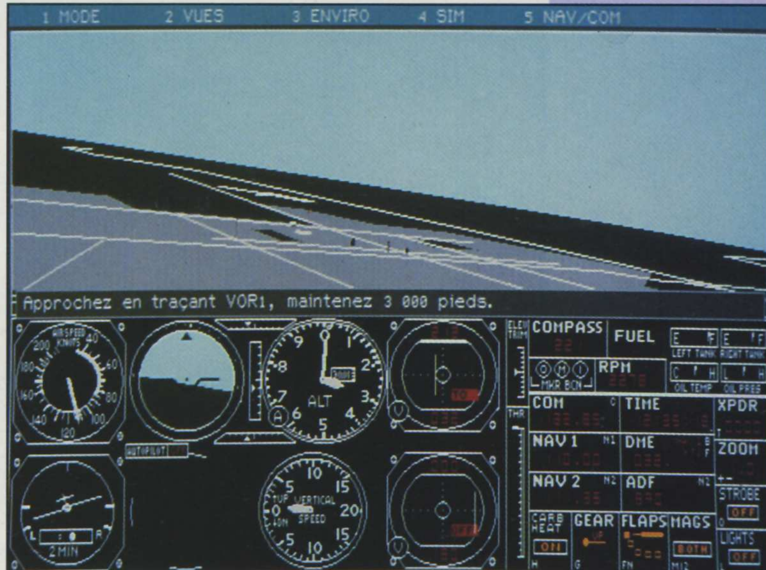
L'option Animation donne un peu de vie à l'environnement de Chicago et San Fransisco: au sol, tandis que le personnel technique vaque à ses occupations dans l'aéroport, d'autres appareils décollent (Jet dans le coin supérieur gauche), atterrissent ou roulent sur la piste. Au loin, des bateaux tirent des bords dans la baie. La nuit, lune et étoiles apparaissent: comble du réalisme, le dessin des constellations correspond à la réalité. Avec un peu d'habitude, vous devriez pouvoir piloter à vue!
Bien entendu, les possesseurs de PC "lents" peuvent enlever tout ou partie de ces options; un réglage générale de l'affichage, gérant surtout la vitesse d'apparition des détails lorsqu'on s'en approche (ligne de démarcation des routes, symboles sur les pistes, etc.) peut lui aussi être réglé.
S'il est indéniable que la configuration 386, si possible 33 Mhz, est la plus confortable, un 286 SX (16 Mhz) reste acceptable.



Les joueurs ayant l'habitude d'être bridés par un incontournable "but du jeu" reprochaient à FS la trop grande liberté accordée. Avec l'option "Loisir", le logiciel vous propose de suivre un avion effectuant des figures, de voler dans de gigantesques portiques ou, comme ici, de passer de l'engrais sur un champ avant qu'il ne pleuve. On remarquera au passage que les nuages sont de véritables objets 3D.
La météo peut être aléatoire ou non: vent, turbulences, nuages (avec deux couches) et déplacement des fronts. Plus fort encore, des orages peuvent être générés (en planeur c'est redoutable). Bien entendu, ça dérègle la radio. Le logiciel étant vendu avec la disquette "Europe", essayez donc de traverser la manche dans la purée de pois avec des orages. Vous m'en direz des nouvelles.

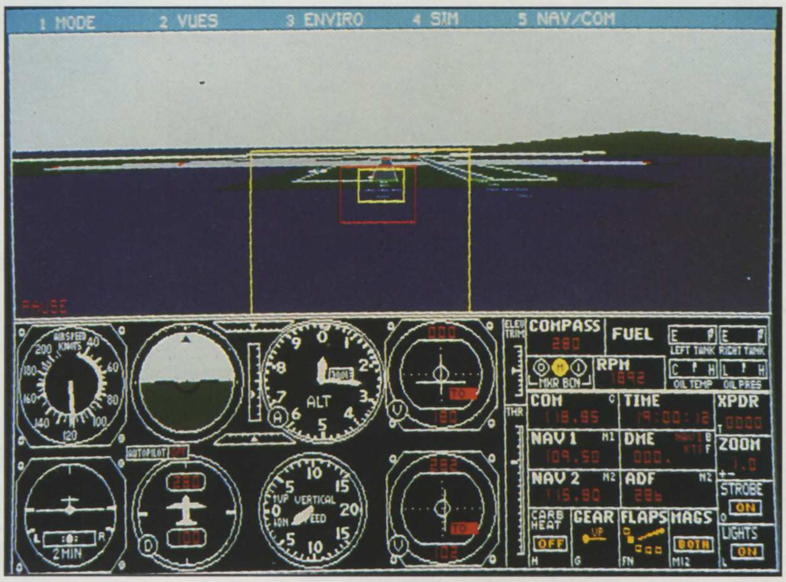


Bien qu'il existe aussi un mode fumé permettant de laisser derrière soit un panache blanc (Henri IV, FS4...), le mode trace, plus efficace, inscrit en rouge votre trajectoire. Pratique pour bosser les figures.



Très pratique pour profiter pleinement du logiciel, les leçons vous initieront à tout, du B.A. BA au Y.Z. YZ: roulage, décollage et atterrissage avec ou sans vent, jusqu'au vol d'orientation à l'aide de la radio en passant par les figures. Comme on le voit sur la photo, le logiciel masque alors le compas digital afin que le joueur ne triche pas. La leçon se fait en deux temps, tout d'abord l'instructeur l'effectue dans son intégralité tandis que des commentaires s'affichent à l'écran, ensuite, toujours aidé de commentaires, on vous laisse vous débrouiller.

Lorsque la tour de contrôle vous "parle", ou lorsqu'en vol à deux joueurs, par modem ou null modem, vous communiquez avec l'autre appareil, les messages s'affichent pareillement dans la barre du milieu.



Afin de faciliter les atterrissages, le logiciel peut, sur simple demande, baliser la route sous forme de petits carrés, de poteaux ou de plaques flottant dans l'air dont la densité et la distance d'apparition sont configurables. Ça rappellera de bons souvenirs à ceux qui jouaient à Master of the Lamp.

Plus sérieusement, de nombreuses améliorations concernant l'affichage des feux de pistes sont apparus dans cette version: flashes de bout de piste et d'approche, messages de la tour pour autorisation d'atterrir, etc.



Bonne nouvelle, il est possible de se faire un avion sur mesure. On peut choisir la taille et l'inclinaison des ailes, leur surface, le poids de l'appareil, la puissance du moteur, la position des ailerons et le type d'avion: hélice, réacteur ou... planeur, ce qui explique ici l'absence de différents cadrans. Qui dit planeur dit courants ascendants; le logiciel les gère: suivant la saison, vous pourrez ainsi monter en tournoyant au dessus d'un champ de blé ou vous prendre une grande claque en passant le bord d'une falaise. Sinon, FS vous propose le Cesna, le Learget, le planeur et un Sopwith Camel équipé de mitrailleuses utilisables en dehors du scénario "guerre".

testé sur PC par Moulinex

Cette version 4.0 dispose, par rapport à la précédente, de nombreuses améliorations, portant notamment sur l'emploi de routines spécifiques au 386. Bien sûr, la présentation par menu et multi-fenêtrage est toujours présente, mais l'emploi de raccourcis clavier s'étant généralisé, il est maintenant possible de régler la présentation directement au clavier.

Afin de faciliter la vie des utilisateurs de scénarios, un gestionnaire de bibliothèque permet, pour peu qu'on ait pris la peine de sauvegarder des lieux spécifiques, de se retrouver en un clin d'œil aux coordonnées de son choix. A noter qu'un fichier de conversion permet de réutiliser les scénarii antérieurs à cette version ainsi que ceux édités par Sublogic.

Le pilotage, pouvant se faire à la souris ou au clavier, prend également en compte les joysticks. Mieux encore, deux manettes de jeux peuvent être utilisées simultanément. Dans ce cas, tandis qu'une manette commande l'assiette et le piqué, l'autre permet d'agir sur le régime du moteur, l'aileron, le gouvernail et le frein au sol par combinaison du bouton de feu.

Côté son en revanche, FS4 est d'une pauvreté déconcertante. Je regretterai longtemps le ron-ron de FS2 sur Atari ST; un driver Adlib et compagnie eût été le bienvenu. Qu'importe, FS4 est un logiciel auquel on revient toujours.

MEGASTAR joystick

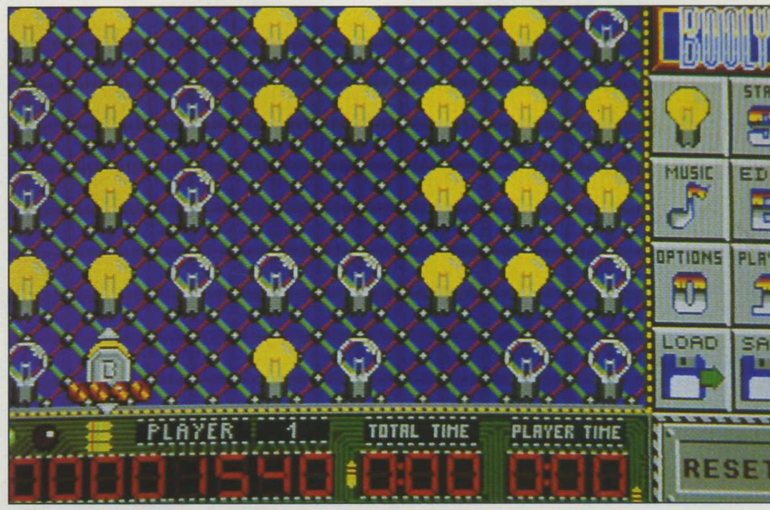
GRAPHISME VGA	18	SON PC	5
ANIMATION	18	DIFFICULTE	17
TAILLE	1 Mo		

98%

Disponible sur PC. Prix : environ 350 F

BOOLY

Encore un jeu de réflexion de chez Loriciel, et ce n'est pas pour déplaire à nos penchants prise-de-tête.



Si George Boole avait eu un ordinateur entre les mains, nul doute qu'il aurait programmé un jeu comme Booly pour amuser ses enfants. Dans Booly vous faites face à des tableaux remplis de petits dessins, de deux types à chaque fois (ange-démon, gris-noir, ampoule allumée-ampoule éteinte, etc...), et vous devez les mettre tous dans la même position, celle indiquée à droite de l'écran, en haut des icônes. Pour cela vous cliquez sur un des dessins, à l'aide de la souris, et selon les liaisons qu'elle a avec les dessins à ses côtés, elle se retournera, et retournera les autres, laissant apparaître l'autre dessin. On le voit, tout est réflexion et mémorisation des liaisons inter-dessins afin de rendre le tableau dans son unité finale. Pour corser le tout, les liaisons ne sont pas visibles, vous devez donc regarder et mémoriser les répercutions de vos coups.

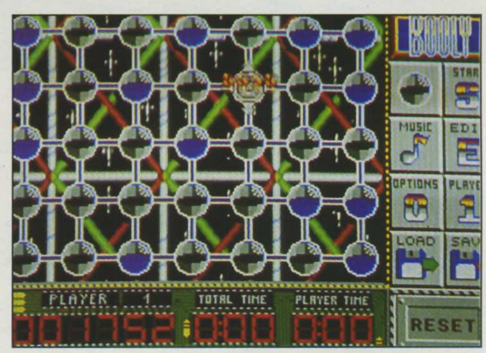
A la fin de chaque tableau, vous gagnez du bonus, calculé par rapport au temps que vous avez mis pour résoudre le problème, ce bonus vous servira pour résoudre les tableaux challenges qui apparaissent entre les niveaux.

Au cours des challenges, il y a des petites plaques à retourner, mais cette fois, elles n'ont pas deux états, mais trois, rendant le tout un peu plus compliqué. Le temps qui vous est accordé pour résoudre un tableau challenge dépend de la vitesse que vous avez mis à finir les tableaux précédents.

Il est possible de jouer à plusieurs, mais pas en même temps, bien sûr, chaque joueur prenant son tour après l'autre. Il est possible de sauvegarder, et donc de recharger, une partie. Un système de mots de passe permet de commencer une partie à un niveau donné, et à tout moment du jeu, vous pouvez changer la musique qui accompagne le jeu. Très bonne idée, parfois.

Pour compléter le tout, il y a même une option édition de tableaux. Vous pourrez ainsi créer vos problèmes, les sauvegarder, et les proposer à vos copains, histoire de les faire réfléchir.





testé sur ST par Seb

Côté réalisation, Booly n'a rien à se reprocher. La manipulation du jeu est claire, rapide, et l'idée de départ est enrichie par un nombre d'options non négligeable qui viennent se greffer au jeu lui-même. Pour ce qui est des graphismes, même chose, rien à redire, ce n'est pas un chef d'œuvre, mais certaines des figures présentes dans les différents niveaux sont très réussies, et le tout est clair et agréable.

Ça sent le très bon jeu alors?

Non, malheureusement, car après la surprise de l'originalité passée, on s'enferme vite dans une routine sans découverte. C'est tout le temps la même chose. Bien sûr, les graphismes changent, bien sûr la difficulté augmente, mais le mode de réflexion restant sensiblement le même, et les problèmes de base étant toujours les mêmes, on se surprend à résoudre les tableaux assez rapidement.

Dommage, Booly aurait pu avoir une dimension supplémentaire avec un côté ludique plus accentué.

GRAPHISME	14	SON	13
INTERET	14	MANIABILITE	15

78%

Disponible sur ST prochainement sur AMIGA. Prix : environ 250 F

OUTZONE

Lankhor aime les mélanges, les cocktails, et nous sert un jeu de d'adresse et de réflexion rapide aux allures de Shoot'em Up.

On vous appelle le sauveteur de l'espace. Derrière ce titre un peu pompeux, se cache un aventurier prêt à risquer sa vie pour sauver celle des autres. C'est tout à votre honneur. Votre spécialité: le guidage et la protection de vaisseaux sans défense qui errent dans des zones interdites contrôlées par des extra-terrestres. C'est là que vous intervenez, vous guidez le vaisseau en perdition à travers les obstacles qui sont sur son chemin, et, armé d'un de vos nombreux lasers, vous détruisez tout ce qui semble hostile à votre protégé. Pour, enfin, faire sortir le petit vaisseau craintif hors de danger, en dehors de ces zones interdites.



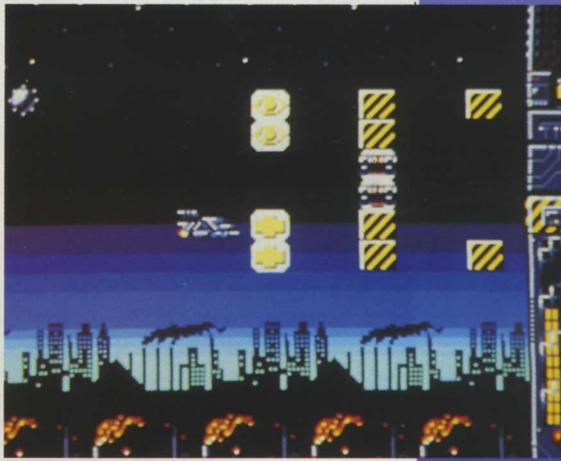
Dans Outzone vous contrôlez le vaisseau armé. Pendant votre progression, au long d'un scrolling horizontal en parallaxe, le vaisseau que vous protégez avance tout droit. Ses systèmes de radars étant endommagés, il est incapable d'éviter les obstacles qui peuvent lui faire face. D'autre part, son système de défense, lui aussi, est réduit à néant, et le moindre choc avec un élément extérieur causerait sa destruction. Que faire? Tout d'abord déblayer le terrain, zapper les extraterrestres, puis éliminer les blocs aux dessins géométriques en les frappant les uns après les autres, par couples. La difficulté étant de repérer les blocs qui vont ensemble, qui, au début, sont à proximité les uns des autres, mais qui sont de plus en plus éloignés au fur et à mesure que le jeu avance. Ensuite, pour que le vaisseau que vous protégez ne soit pas détruit par des blocs que vous ne pouvez éliminer et qui se trouveraient sur son passage, vous devrez l'arrimer à votre vaisseau, puis changer sa trajectoire.

Au cours de chaque mission, il y en a 28, divisées en 7 mondes, vous pourrez augmenter la puissance de feu de votre vaisseau, en assemblant certains blocs, stopper la progression de l'autre vaisseau pendant quelques secondes, changer complètement



d'arme, ou bien augmenter votre énergie à vous.

Amusant, original, et assez difficile, Outzone demandera des efforts de concentration et de mémoire assez importants.



testé sur ST par Seb

En plus d'un concept original, Outzone bénéficie d'une bonne réalisation technique. Les scrollings sont fluides, rapides quand il faut (téléportation), et les animations des sprites réussies. Les graphismes sans être extraordinaires sont lumineux et clairs.

Grâce à une page de menu qui précède le jeu en lui-même, vous avez la possibilité de mettre ou de retirer les bruitages ou les musiques. Les deux peuvent tourner en même temps.

Outzone étant basé sur la précision, il devait bénéficier d'une maniabilité de bonne facture. C'est le cas. Et les couinements d'énervement que poussera le joueur qui perd pour la dixième fois au même niveau, ne sera pas un cri contre la mauvaise précision du soft, comme c'est le cas parfois, mais bien contre son manque précision à lui, le joueur.

Si vous voulez diversifier votre collection de softs, et que vous avez besoin d'un jeu qui sortent un peu des chemins tracés par des générations de Space Invaders ou de Pac Man, n'hésitez pas à vous procurer Outzone.

GRAPHISME	**15**	**SON**	**16**	**86%**
ANIMATION	**14**	**MANIABILITE**	**16**	

Disponible sur ST, AMIGA. Prix : environ 250 F

tests

BIG BUSINESS

Simulation d'entreprise pour de rire, ce logiciel de Magic Bytes est finalement moins drôle que prévu mais cependant intéressant.



Le conseil d'administration, tourné vers le joueur, attend que celui-ci daigne cliquer sur tel ou tel personnage correspondant à un secteur industriel afin de donner ses ordres : marketing, industrie, finance, recherche.

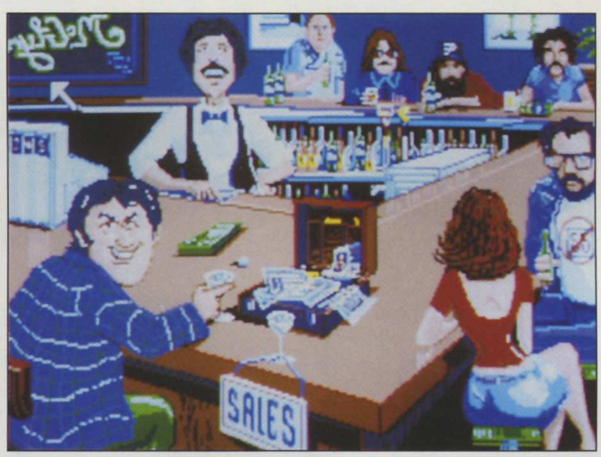
La simulation de mondes, de villes, d'entreprises, de tout ce qui peut se simuler, est la nouvelle coqueluche des éditeurs de logiciels. Jusqu'à présent, le genre business (bourse, etc.), calqué en cela sur la monde des affaires – lequel ne porte pas spécialement à la franche rigolade dans les pays industrialisés – bénéficiait de logiciels réalistes, un peu lourds et pas franchement amusants il faut bien le dire. Là, Magic Byte nous fait le coup du logiciel qui ne se prend pas au sérieux. C'est pas drôle, comme quoi, ce n'est pas la forme mais le fond qui compte dans ce type de jeu: qu'on se le dise, le monde des affaires n'est pas amusant du tout. Reste la simulation, intéressante en soit et bénéficiant d'une option inédite dans le genre puisqu'il est possible de jouer contre deux joueurs humains, ce qui est déjà intéressant, mais surtout contre deux joueurs gérés par l'ordinateur. L'écran principal, qui représente la salle du conseil d'administration que vous présidez, vous permet, en cliquant sur vos collègues, d'agir dans la branche qu'ils représentent. Ceci fait, on passe alors de secteur d'industrie en secteur d'industrie. But du jeu, avec une somme de départ, faire fructifier son capital, si possible en mettant des bâtons dans les roues de l'adversaire puisqu'à la fin, c'est le plus riche qui gagne.

A noter que le mode d'emploi rédigé en allemand ne facilite pas les choses.

Baron Von Moulinex



Dois-je faire augmenter la production ou accorder plus de crédits à la recherche? Et si je fermais carrément l'usine de cosmétiques, pourrais-je ainsi, en réinvestissant le capital, augmenter mon bénéfice à court ou moyen terme?



Spécialiste des repas d'affaire, ce personnage, boute en train de l'équipe, écume cafés et boîtes diverses à la recherche du bon plan, de la bonne information qu'il vous fera parvenir sous forme de listing (l'écran montre alors un listing qui s'imprime).

testé sur PC par Moulinex

Au cas où le joueur ne s'apercevrait pas qu'il s'agit d'un jeu "comique", le graphisme VGA (16 couleurs) est là pour le lui rappeler. A la limite du vulgaire, les dessins font penser aux pages "humoristiques" de certains journaux (tels ceux qu'on feuillette chez le coiffeur ou chez sa grand-mère). Les sons, Adlib ou autre, sont réussis et la musique de présentation, une West Coast particulièrement entraînante, rappelle l'album de G. Sallaberry: "The pit of blowing-out man". En revanche, les bruitages en cours de jeu se font suffisamment discrets pour que votre sens des affaires n'en soit pas parasité. Entièrement jouable à la souris (ou au joystick), le logiciel bénéficie d'une nouvelle interface (point and click) pratique et rapide.

GRAPHISME VGA	15	SON ADLIB	16	90%
ANIMATION	14	DIFFICULTE	14	
TAILLE	1.5 Mo	Disponible sur PC, AMIGA. Prix : environ 250 F		

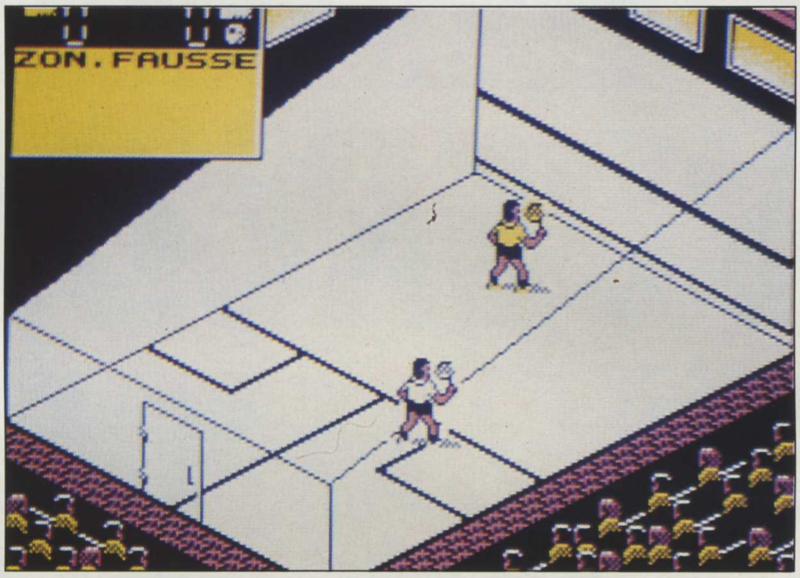
JAHANGIR SQUASH CHAMPIONSHIP

Krisalis passe aux raquettes et aux petites balles qui rebondissent mal pour tenter de satisfaire les sportifs fainéants.



Patronné par Jahangir Khan, six fois champion du monde, ce jeu de squash sur CPC bénéficie déjà d'une carte de visite plus qu'honorable. Le squash est un sport de speedé à l'extrême, de malade de l'adrénaline, de fêlé du réflexe, bref, c'est un sport de fou. Deux joueurs sont enfermés entre trois murs et une paroi transparente, ils tapent avec de petites raquettes sur une balle minuscule, qui a un sens de l'humour tel qu'elle rebondit encore moins bien qu'Elbaz quand on l'a lancé d'en haut de l'immeuble. Il faut donc être hyper-rapide, et très physique pour renvoyer la balle contre le mur de face, pour qu'elle revienne et déroute votre adversaire, faisant plus de rebonds qu'il n'en faut et vous donnant le point.

Au sol, se trouvent différents tracés, indiquant en particulier les zones de service où le joueur débutant le set doit se placer, et indiquant aussi où il doit faire rebondir la balle. Dans ce jeu, il est possible de débuter le championnat du monde, à un ou deux joueurs, d'assister à un match, d'effectuer un tournoi de club ou de faire un match d'entraînement. Tout ces choix se font à l'aide de menus très clairs. D'autres options sont disponibles: type de la balle, nombre de jeux gagnants, sauvegarde de partie. En cours de partie, on dirige directement le joueur, on le place sur la trajectoire de la balle, puis à l'aide du bouton de feu et d'une direction, on indique le coup que l'on désire effectuer. Même si c'est plus reposant qu'une vraie partie de Squash, ce soft vous fera passer des moments d'intense compétition.



testé sur CPC par Seb

Surprenant, ce jeu de Squash. En effet, d'habitude les jeux de sport ne sont pas bien réalisés du tout, ils sont bâclés, les éditeurs comptant peut-être sur la popularité du sport en lui-même pour faire vendre le soft. Mais là, tout est soigné et fignolé. Les menus sont jolis, rapides et pratiques. Les options sont nombreuses, et même en cours de jeu, malgré une vue 3D qui n'est pas toujours évidente à gérer, on maîtrise parfaitement la situation.

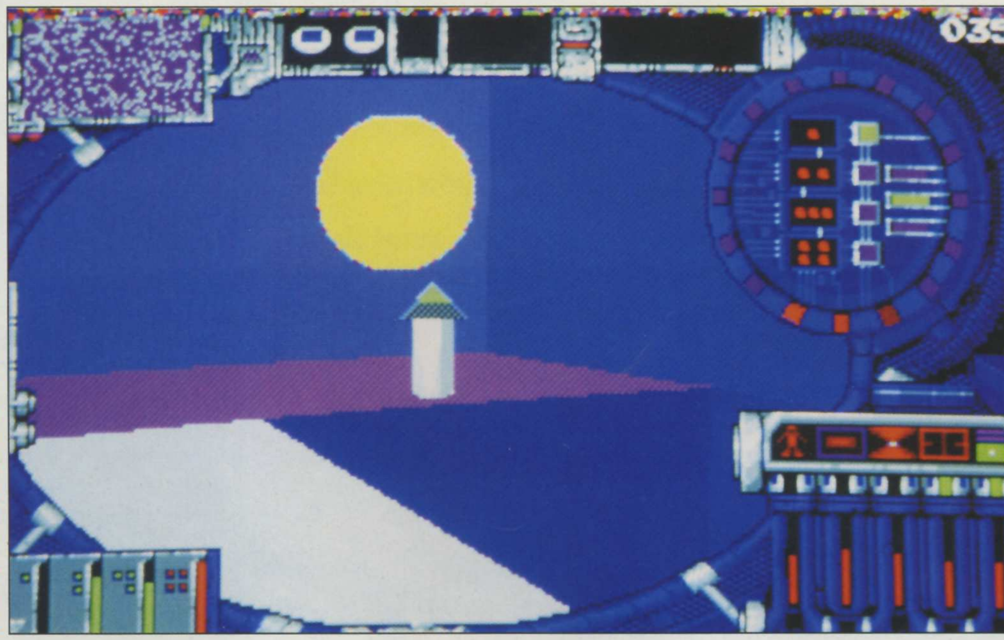
Bien sûr, il faut un temps fou pour commencer à prendre du plaisir à jouer, mais après tout, ce n'est pas si loin de la vérité, car on ne devient pas champion en une petite dizaine de parties.

Même si vous ne pratiquez pas le Squash, vous avez de grandes chances d'apprécier ce soft, qui, encore une fois, devient très intéressant quand on y joue à deux l'un contre l'autre.

GRAPHISME 14 SON 13
ANIMATION 14 MANIABILITE 14
83%
Disponible sur AMIGA, CPC et ST. Prix : environ 250 F sur ST, AMIGA, 200 F environ sur CPC DISK

Planqué derrière un scaphandre US Gold censé résister aux radiations environnantes, vous pénétrez dans la place afin de débusquer Cybercon.

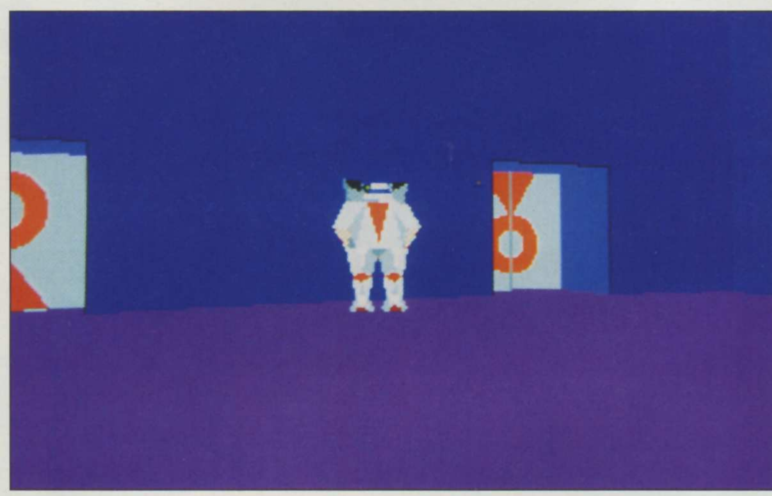
Un gadget très pratique permet de s'en sortir, il s'agit de petites caméras que vous pouvez poser au détour d'un couloir pour le surveiller. Ensuite, quelque soit l'endroit où l'on se trouve, on peut afficher, soit dans le petit moniteur situé en haut à gauche, soit en plein écran, ce que filme la caméra. Bien entendu, si vous entrez dans le champ, vous vous verrez. Souriez, c'est pour la télé.



CYBERCON III

Une fois de plus, un super méchant s'est enfermé dans un inextricable et inexpugnable labyrinthe, entouré de robots fidèles le protégeant de toute attaque. C'est dit, le jeu va consister à passer de salle en salle.

Une clef sonique, destinée à ouvrir certaines portes protégées par un code secret, rajoutera à la difficulté. Hélas, le mode d'emploi (pour le moment en anglais) étant assez peu clair, l'utilisation de la clef en question pose de gros problèmes dès le début du jeu.



testé sur ST par Moulinex

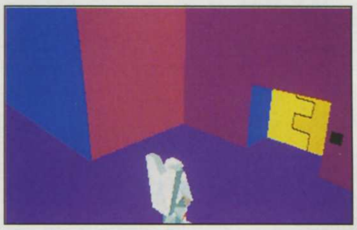
Avec ce logiciel, les amoureux de la 3D face pleine vont être comblés: il faut dire ce qui est, le scénario se prête fort bien à ce mode de représentation. De plus, le personnage pouvant tourner la tête vers le haut ou vers le bas, c'est un plaisir de voir les lignes fuyantes tournoyer. Certes, c'est un peu lent dès que l'on se trouve dans un lieu bénéficiant d'une animation mais dans ce cas, comme il s'agit pour la plupart du temps d'endroit dangereux, on est bien content de pouvoir bénéficier de ce ralentissement salutaire. La version testée n'étant pas tout à fait finalisée, il ne m'est pas possible de noter le son. Seule la clé sonique bénéficie de bruitages. Ils sont bien rendus (comme le bip des téléphones à commande vocale), mais c'est un peu court pour juger. De toute façon, l'intérêt d'un tel logiciel réside dans l'exploration des pièces, pas dans le bruit qu'on y entend. Bref, voilà un jeu qui plaira à ceux qui adorent faire des plans. En ce qui concerne les commandes, pas de commentaire non plus. Cette version se joue simultanément au joystick et à l'aide du clavier mais il n'est pas impossible que l'option souris soit utilisable sur le jeu finalisé.

GRAPHISME	16	SON	-	85%
ANIMATION	15	DIFFICULTE	17	

Disponible sur AMIGA et ST. Prix : environ 250 F

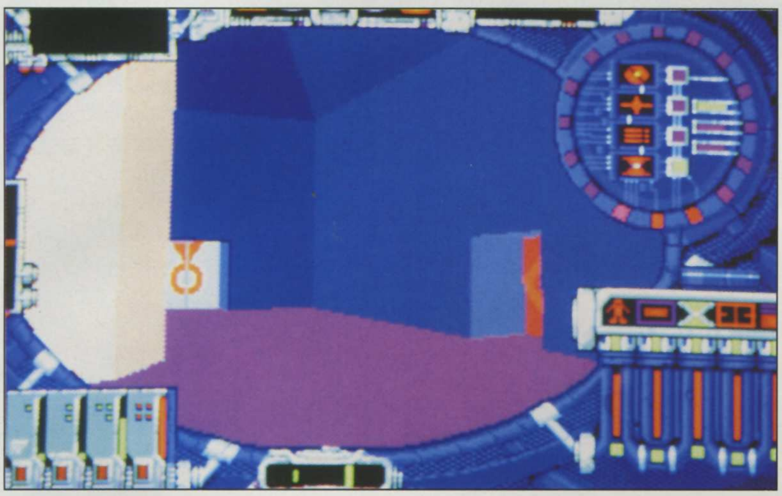
tests

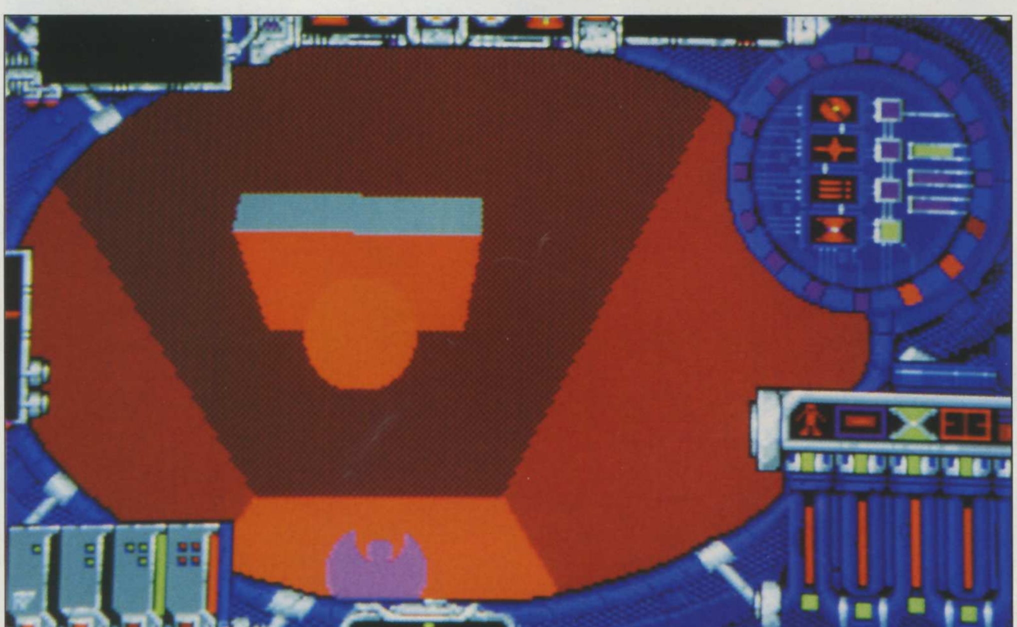




En effet, le logiciel est vendu avec une roue à code faisant office de protection. Pro-téger un logiciel, c'est bien, mais le protéger à ce point: il m'a fallu de nom-breux essais pour rentrer dans la pre-mière pièce. Par malchance, la roue incriminée est im-primée en noir bril-lant sur noir mat, afin de décourager les petits malins équipés d'une photocopieuse. Outre que la lecture de la chose est malaisée à cause des reflets, l'impression est un peu décalés par rapport aux fenêtres permettant de lire le résultat et on confond rapidement 5 et 15, le 1 ayant presque disparu. Bref, il faut vraiment vouloir jouer à Cybercon pour commencer une partie.

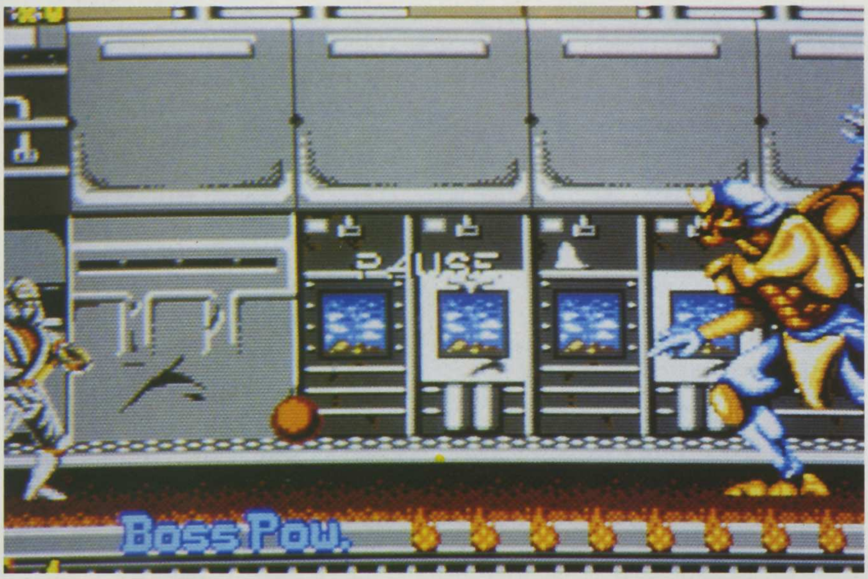
Le pire, c'est que Cybercon III est effectivement passionnant une fois qu'on s'y est plongé puisque les nombreux gadgets qui équipent l'armure donnent à ce qui n'aurait pu être qu'un jeu d'orientation une dimension stratégique. Chacune des 350 pièces recèle de nombreux pièges et la présentation du logiciel, en caméra subjective, permet de se sentir véritablement dans la peau du personnage. A chaque coin, le danger guette.





Parfois, des pièges planqués au plafond vous tombent dessus. Ailleurs, comme dans la salle 35 de funeste mémoire, des bornes d'énergie vous tirent dessus. Heureusement, il est possible d'utiliser un boudier spécial mais attention, ça pompe un maximum. Toute la finesse consiste donc à surveiller sans cesse le niveau de charge des quatre batteries équipant l'armure et à souffler de temps en temps pour les recharger.

SHADOW DANCER



Amiga
Le combat contre le boss, dans l'avion. Il envoie des boules tueuses qui peuvent être à ras de terre, ou en l'air, il faut donc anticiper et viser pour lui tirer dans la tête. En bas de l'écran se trouve sa barre d'énergie.

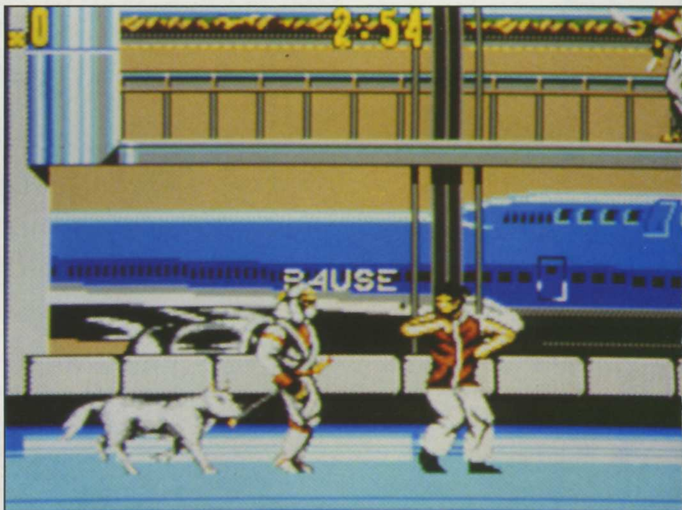
Oyez la croisade du jeune ninja et de son chien fidèle en lutte contre le mal.

La violence est omniprésente dans la ville, des terroristes font la loi, et la terreur règne dans toutes les rues. Pour un ninja blanc comme vous, adorateur de l'ordre et de l'amour, il était évident qu'il était temps d'agir. Accompagné de votre chien de combat, blanc lui aussi, et armé de shurikens, vous partez vous battre, éliminer les méchants et leur chef. La priorité est de désamorcer des bombes que les terroristes ont disposé un peu partout, tout en massacrant les hommes armés de poignards, les ninjas ennemis, et les lanceurs de disques. Certains de ceux qui viendront vous chercher des embrouilles ont même des armes à feu, mais, heureusement, vous avez une détente incroyable et il n'est pas bien difficile de bondir dans les airs, de rebondir sur une caisse, et de plonger sur le tireur tout en lui balançant des shurikens dans la tête.

Il faudra épurer l'aéroport, visiter tous les lieux comme les passerelles, où vous trouverez un combattant géant lanceur de boules bondissantes et mortelles, passer sur la piste et escalader des caisses où sont cachés des tireurs embusqués, ou bien vous battre dans une casse de voitures. De temps en temps, votre chien de combat se permettra une petite gâterie, et vous aidera en chopant un ennemi à la gorge, et si cela ne suffit pas, vous disposez d'un nombre limité de Magies Ninja qui détruisent tous les personnages présents.

Il y a quatre niveaux différents, décomposés en 15 séquences. A chaque fois vous trouverez de nouveaux lieux, mais les ennemis qui viendront vous harceler seront de la même veine. Certaines séquences sont basées uniquement sur le réflexe, ainsi des ninjas vous tombent dessus du haut d'un immeuble de plusieurs étages, et vous devez les tuer un par un, très vite, à coups de shurikens.

Shadow Dancer, c'est du massacre en perspective, mais comme c'est pour le bien, et que vous êtes habillé en blanc, alors on dira rien.



ST
Un peu de baston dans l'aéroport, comme ça, pour rire. Admirez le chien (loup?) blanc magnifique qui vous talonne. Un ordre bref de votre part et il va égorger un agité du couteau.

testé sur AMIGA par Alain Huyghues-Lacour

Contrairement à la version Megadrive qui n'a qu'un lointain rapport avec le jeu d'arcade, cette conversion est très fidèle à l'original. Les graphismes sont agréables et la bande sonore également, mais l'animation n'est pas extraordinaire. Les fans de Shinobi seront ravis de retrouver leur ninja préféré dans de nouvelles aventures. On appréciera tout particulièrement la présence du chien que vous pouvez lâcher sur les ennemis en embuscade. Il leur saute à la gorge et vous en profitez pour leur régler leur compte pendant ce temps-là. Quant à la scène de bonus, lorsque les ninjas descendent vers vous le long d'un gratte-ciel, elle est très réussie. Préparez vos shurikens, ça va saigner.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**17**	**90%**
ANIMATION	**15**	**MANIABILITE**	**17**	

tests

testé sur ST par Alain Huyghues-Lacour

Cette version reprend assez fidèlement les scènes du jeu d'arcade original et elle est nettement plus réussie que la conversion de Shinobi. La jouabilité est excellente et on progresse bien dans le jeu une fois que l'on a pris ses repères. Le seul reproche que l'on puisse lui adresser, c'est que le scrolling est franchement saccadé, ce qui est assez désagréable. Mais les fans d'arcade passeront sans doute sur ce grave défaut car l'intérêt de jeu est au rendez-vous.

GRAPHISME	17	SON	15	85%
ANIMATION	12	MANIABILITE	17	



CPC
Les ninjas devraient arrêter le combat et se mettre au saut en hauteur. Ici, une très belle démonstration d'une feinte extraordinaire qui consiste à sauter par dessus l'adversaire et à le suriner dans le dos. Magnifique.

Amiga





Amiga



Amiga
La séquence de bonus où vous devez détruire le maximum de ninjas qui vous tombent dessus du haut d'un immeuble. De très gros sprites, une belle séquence.

testé sur CPC par Seb

Ça commence tout de suite bien avec Shadow Dancer. Les graphismes sont réussis, et surtout très colorés, les animations sont agréables, rapides, et le personnage répond au quart de tour. Le décor défile dans un scrolling horizontal très bien réalisé, sans à-coup, et quand vous montez ou que vous sautez assez haut, un autre scrolling se met en marche, pour faire apparaître le reste du décor, mais vertical celui-ci.

Les séquences de tableaux sont assez nombreuses, ce qui évite de lasser le joueur rapidement. D'ailleurs, les niveaux sont assez difficiles, et il est très conseillé d'être concentré si on ne veut pas être éliminé au deuxième niveau.

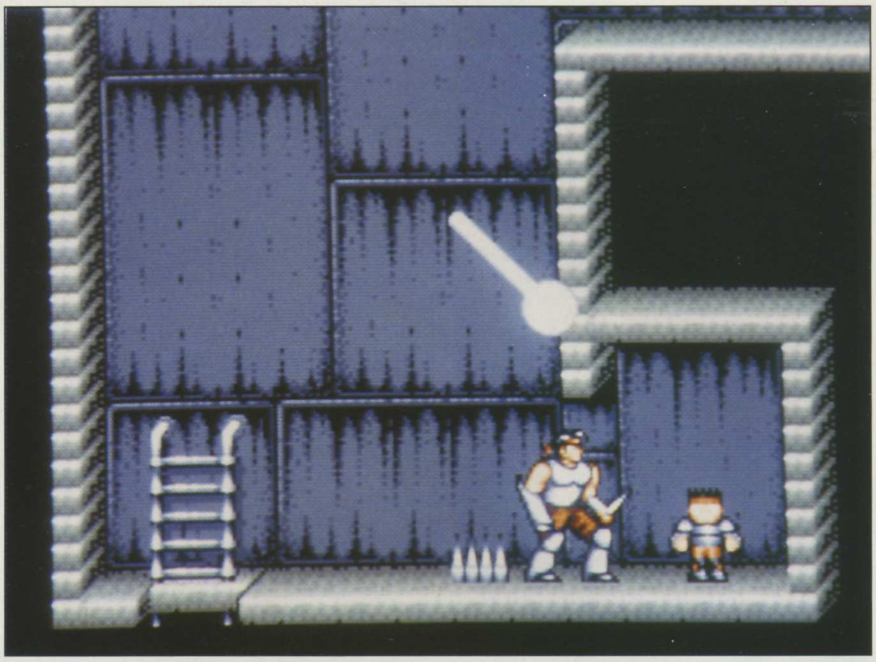
Petit défaut, qui casse un peu l'ambiance, il n'y a que de très faibles bruitages, ce qui fait que le ninja se déplace et combat souvent en silence.

Shadow Dancer est donc un bon logiciel qui fera bien plaisir aux fanatiques des Beat'em Up.

GRAPHISME	16	SON	12	85%
ANIMATION	15	MANIABILITE	15	

Disponible sur ST, Amiga et CPC.
Prix : environ 200 F sur CPC, environ 250 F sur ST et Amiga

Gremlin nous présente la suite de Switchblade, un nouveau jeu d'action fortement inspiré des programmes japonais.



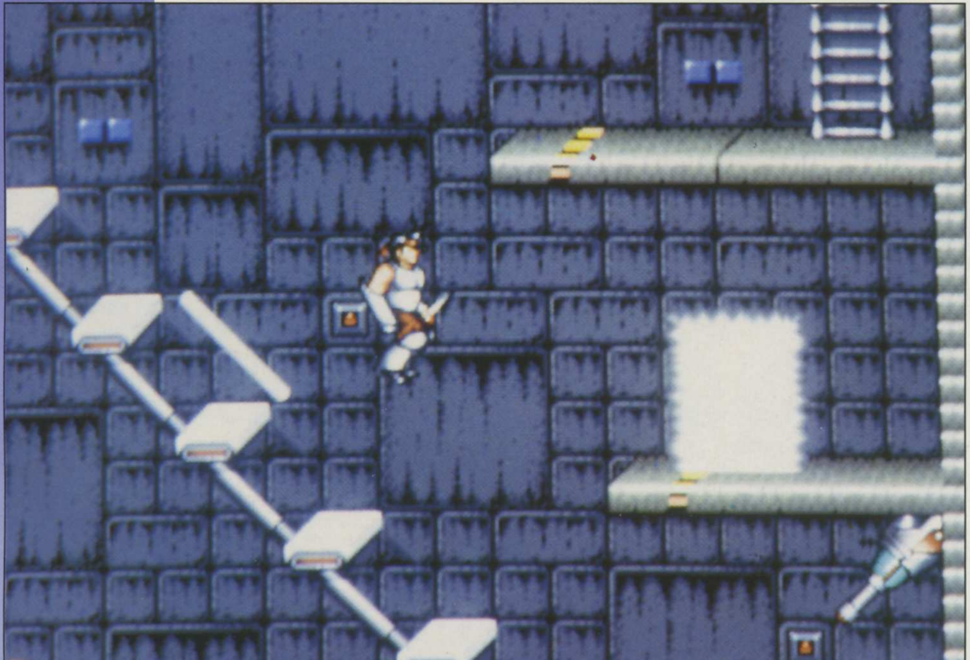
En détruisant un mur qui n'avait rien de remarquable, Hiro fait une découverte intéressante. Ne croyez pas qu'il est retombé en enfance et qu'il fait collection de poupées, car il s'agit d'une vie supplémentaire.

SWITCHBLADE II

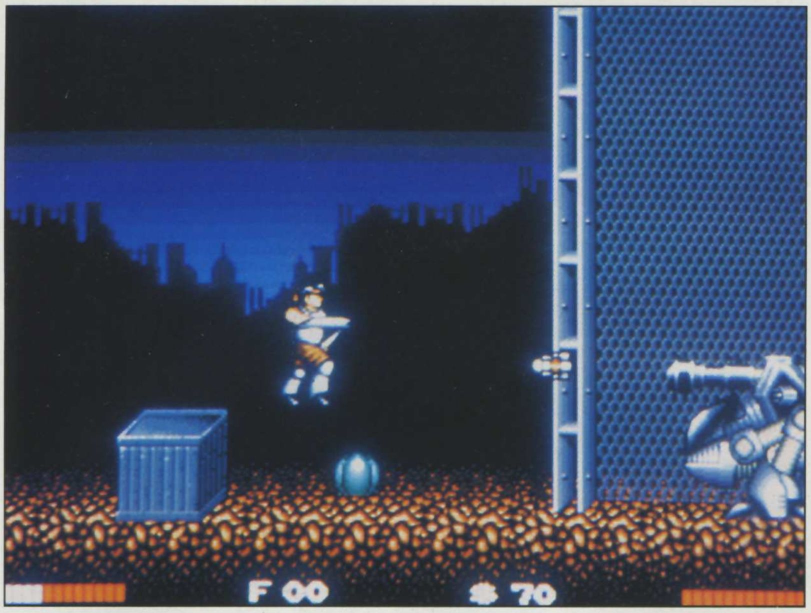
Dans le premier épisode de Switchblade, Hiro, le dernier des Blade Knights, avait sauvé le monde (grâce à tous les joysticks que vous avez cassé rien que pour terminer le jeu!). L'action de Switchblade II se déroule dans un lointain futur, pas moins de plusieurs milliers d'années après l'épisode précédent. Alors que la paix règne depuis de longues années, un savant fou menace le monde de destruction si la population n'accepte pas de se soumettre. Heureusement, la science de combat des Blade Knights s'est transmise de génération en génération et le descendant de Hiro est prêt à relever le défi. Ce dernier a perdu un bras au combat, mais il n'est pas manchot pour autant, car il s'est offert une petite gâterie: un bras cybernétique qui est aussi une arme (c'est joli et ça peut toujours servir).

Le principe du jeu est globalement le même que celui du programme précédent. Vous explorez six régions différentes, en commençant par un complexe souterrain qui rappelle beaucoup celui de Switchblade. Des petites créatures métalliques très agressives grouillent dans chaque salle, ainsi que d'autres robots encore plus dangereux, sans même parler des gardiens de fin de niveau qui vous feront passer de sales quarts d'heure. Il faut également éviter les pièges disséminés dans ces labyrinthes, comme des pointes qui sortent du sol à votre approche ou des rayons laser qui balayent les salles à intervalles réguliers. Bref, vous allez en baver un moment pour progresser, d'autant plus qu'il est assez facile de se perdre et de tourner en rond. Lorsque vous êtes coincé dans un cul de sac, il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas pour repartir dans une autre direction.

Sans compter que la seule issue peut être dissimulée derrière un mur. En effet, certains murs s'écroulent lorsque vous les frappez, ouvrant ainsi un nouveau passage, à moins qu'il ne s'agisse d'une salle bonus. La plupart de ces parois destructibles se reconnaissent à leurs pierres effritées, mais d'autres n'ont rien de remar-



La porte de lumière mène à une boutique dans laquelle vous pouvez acheter des équipements fort utiles. C'est le moment de faire un peu de shopping.



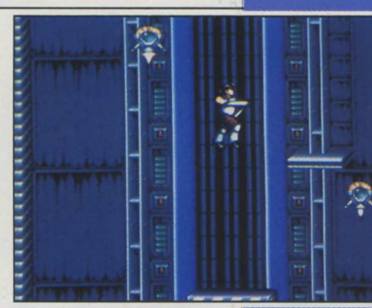
Le monstre mécanique qui vous attend à la fin du premier niveau est particulièrement coriace. Il faut lui tirer dessus pendant un bon moment avant qu'il n'explose et pendant ce temps-là, il vous balance des missiles à tête chercheuse. Bonjour le stress !

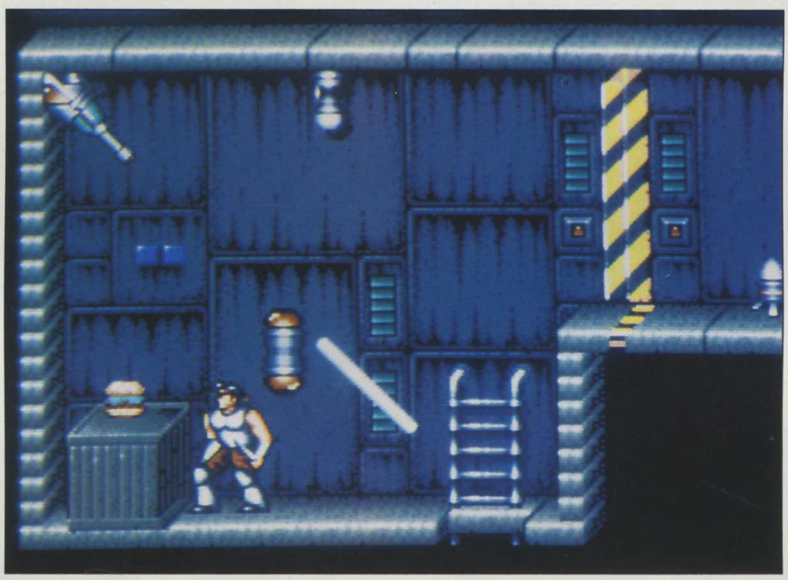
quable, pour mieux vous tromper. Vous perdez de l'énergie à chaque blessure, aussi prenez le temps de fouiller soigneusement chaque pouce de terrain à la recherche de hamburgers et de pizzas (bonjour les tortues ninja) qui vous permettent de reprendre des forces.

Les niveaux suivants se déroulent en extérieur, mais ils ne sont pas plus faciles pour autant. En effet, vous devez faire face à de nouveaux adversaires encore plus redoutables. Des bombes pleuvent et les choses se gâtent sérieusement lorsque des avions passent au dessus de vous en lâchant des chapelets de missiles. Il faut vraiment se battre pied à pied pour progresser dans le jeu. De temps à autre vous rencontrez des portes lumineuses, entrez et vous pourrez faire du shopping avec l'argent obtenu en abattant des ennemis. Vous y trouverez des armes efficaces (laser, lance flammes, shurikens, missiles à tête chercheuse, etc...), mais aussi de l'énergie ou même des vies supplémentaires. Il est important d'améliorer votre armement car si le couteau dont vous disposez depuis le départ vous permet de vous débarrasser de la plupart de vos adversaires, il est quasiment impossible de venir à bout des gardiens de fin de niveau au corps à corps.

Cela dit, il faut également récupérer les munitions disséminées dans chaque niveau, pour recharger votre arme.

Hiro est un athlète complet et son super saut est très spectaculaire. Vous pouvez le diriger avec beaucoup de précision, ce qui permet de se tirer de bien des mauvais pas.





testé sur AMIGA par Alain Huyghues-Lacour

Les programmeurs de Gremlin ont fait un sérieux effort au niveau des graphismes de Swithblade II, qui sont très détaillés, et les décors défilent en un scrolling multidirectionnel irréprochable. Switchblade II bénéficie d'un look très japonais, qui ne serait pas déplacé sur une Megadrive ou une PC Engine. De plus, la jouabilité est excellente car les commandes sont particulièrement souples. En plein saut, votre personnage peut se retourner pour tirer d'un côté ou de l'autre et il est possible de lui faire changer de direction pour qu'il vienne atterrir à l'endroit précis que vous avez choisi. Switchblade II n'est pas le programme le plus original de l'année, mais c'est un jeu d'action qui décoiffe et qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.

GRAPHISME	18	SON	15	91%
ANIMATION	17	MANIABILITE	18	

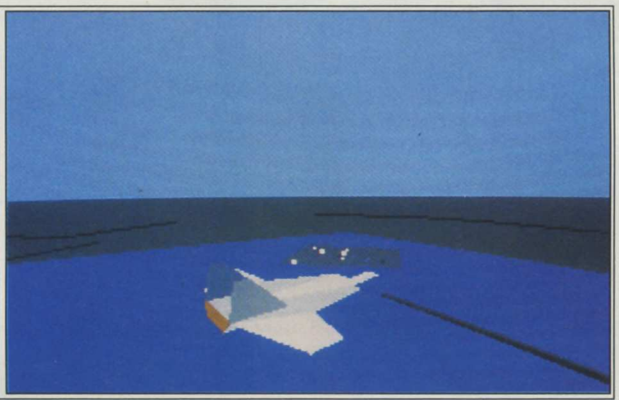
Disponible sur AMIGA. Prix : environ 250 F

ARMOUR GEDDON

Piloter un véhicule, c'est bien, en piloter six, c'est encore mieux. Bravo Psygnosis, entièrement d'accord.

A la suite de je ne sais quel holocauste nucléaire ayant opposé le moyen-Orient au reste du monde (bravo les gars, c'est super finaud, pas opportuniste et vraiment pas manichéen, votre scénario), les survivants se retrouvent partagés en deux camps. Bon, on pourrait croire qu'après avoir détruit les trois-quarts de la planète, les hommes patati et patata. Non, ils continuent à se foutre sur la gueule. D'un côté, les Abrités, qui vivent bien au calme dans leurs casemates; de l'autre, les Résistants, qui continuent se battre. En tant qu'Abrité vous devez combattre pour la paix afin de détruire l'arme terrible que les Résistants ont mis au point: un satellite tueur équipé d'un rayon mortel. Dans ce monde en ruine, la seule façon de s'en sortir est de remettre en service une bombe à neutrons en pièces détachées. Vous l'avez pressenti, les 5 morceaux du machin sont éparpillés dans tous les sens et le but du jeu est de les retrouver. Là où là chose devient passionnante, c'est lorsqu'on s'aperçoit que l'on peut piloter 6 véhicules différents et élaborer n'importe quel type de stratégie (et surtout de tactique, l'ennemi n'agissant pas toujours comme prévu) puisque le jeu se déroule comme un simulateur de combat: tandis que l'en-

Les vues extérieures, assez pratiques pour voir la région dans sa totalité, sont de plus très belles. Vous feriez mieux de regarder le radar, j'ai l'impression q'un missile vous file le train. Heureusement qu'il est possible de sauvegarder une partie. Point amusant, lorsque vous êtes dans un véhicule, vous voyez ceux qui attendent sagement votre retour attendre sagement (votre retour).



Naturellement, les engins se pilotent l'un après l'autre (c'est-à-dire pas en même temps mais rien ne vous empêche de sortir les six d'un coup). C'est sur cet écran que vous allez choisir le type d'appareil et l'armer en conséquence. Point important, il n'est pas obligatoire de sortir 1 appareil de chaque. Si ça vous amuse (et s'ils sont dispos), vous pourrez vous déployer avec 6 chars ou 5 hélicos ou ce que vous





Les six véhicules sont répartis en deux genres: terrestres et volants. En ce qui concerne les rampants, on trouve, du plus lent au plus rapide, un char lourd, un char léger et un hydroglisseur. Chez les machins qui volent, un bombardier, un chasseur et un hélico. Faut pas rêver, il n'y a que deux types de cockpit (pour les machins au sol qui font Craccr et pour les machin volants qui font Bzzzbzzz). Là, vous voyez le cockpit du chasseur (Bzzbzzz). C'est pas Flight Sim mais il faut avouer qu'il y a de quoi faire: moteur, frein, radar, choix des armes (primaires et secondaires), viseurs. Bref, une soixantaine de touches (plus 10 touches "Shift" et "Alt") permettent de piloter les appareils tandis que les 18 touches du pavé numérique servent à choisir l'angle des caméras extérieures!

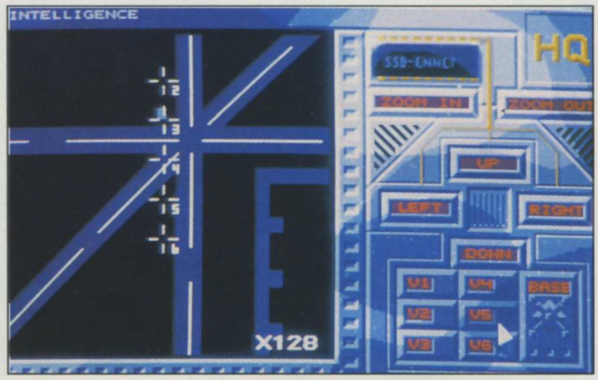
nemi attaque, vous faites ce que vous voulez quand vous voulez ou vous voulez. En prime, histoire de corser le tout, plusieurs types d'armes peuvent être embarqués et mieux encore, si le cheptel d'appareil confiés au départ est détruit, vous pouvez demandez à vos chercheurs de vous en fabriquer de nouveaux. Suite sous les photos pour découvrir la merveille.



Là, vous choisissez un nombre de savants qui travaillent à vous construire des engins de remplacement. Si vous les mettez tous sur le même projet, il avancera plus rapidement mais il est conseillé de faire bosser plusieurs équipes sur plusieurs types d'appareils. Idem en ce qui concerne les armes.
Conseil du mois, n'attendez pas de n'avoir plus qu'un type de véhicule pour en faire construire d'autres. L'ennemi, lui, avance.



Plus fort encore que la carte, la vue satellite donne une bonne idée d'un champ de bataille. Attention, quelque soit le type d'écran ou vous vous trouvez (carte, choix de véhicules et autre), l'adversaire continue à tirer et le temps passe.



Pratique, la carte sur laquelle il est possible de zoomer et de se déplacer affiche au fur et à mesure la zone de terrain exploré. Il faut dire que l'univers de Armour Geddon est redoutablement étendu. Heureusement qu'il est possible, en sacrifiant une arme, de prendre du carburant supplémentaire.

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Gregory Moulinex Legros

Pure 3D surfacée, Armour Geddon est une bonne et belle chose: les décors sont relativement complexes et l'animation plutôt rapide. En fait, tout dépend du point de vue... de la caméra! (eh!). Les vues du cockpit sont, quel que soit le véhicule, rapides. En revanche, dès qu'on observe l'appareil de l'extérieur, ça rame un peu. Oh, pas suffisamment pour que le jeu y perde, mais il fallait le signaler.

Autre (tout petit) problème, les touches du clavier sont parfois disposées de façon illogique, tel l'interrupteur du moteur situé juste à côté du sélecteur d'arme. On s'y fait mais je vous garantis une mort rapide lors de vos premiers vols. Et le son? rien à redire si ce n'est qu'il est très réaliste et que pour une fois, une horrible musique ne vient pas tout gâcher puisqu'il n'y a pas de musique. Le son est super, quoi. Bref, ces critiques sont simplement là pour vous faire toucher du doigt ce qui différencie le parfait du génial. Là, c'est seulement parfait.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**18**	**97%**
ANIMATION	**15**	**DIFFICULTE**	**16**	

Disponible sur AMIGA. Prix : environ 250 F

QUEST FOR GLORY II

Fidèle à son image, Sierra nous propose le deuxième chapitre d'une série qui sera, n'en doutons pas, longue comme mille et une nuits.

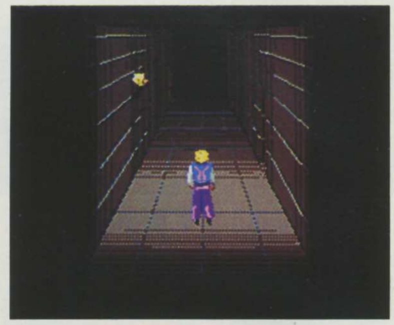


Shapeir est un merveilleux endroit pour se reposer. D'ailleurs, lorsque commence ce nouveau volet intitulé "Trial by Fire", notre héros pense jouir d'un moment de répit en compagnie de ses amis (marrant, c'est aussi le prologue de Space Quest IV). Bien sûr, le repos sera de courte durée puisqu'un sorcier, Raseir, a jeté un sort sur la ville. Du coup, il va falloir partir à la conquête du désert afin de remettre les choses en ordre. En cours de jeu, les Djinns, tapis volants et monstres divers appartenant au folklore arabe ne manqueront pas.

Pour l'heure, le héros, qui peut être un guerrier, un magicien ou un voleur à qui il est possible, comme dans un jeu de rôle, d'attribuer des points (à moins qu'on préfère l'importer de Quest of Glory I), doit hélas commencer à changer ses pièces d'or contre la monnaie locale, les dinars. C'est sûrement parce qu'ils sont de grands touristes que les Américains (créateurs du jeu), semblent à ce point préoccupés par cette formalité. Déjà, dans Conquest of Camelot, du même éditeur, Arthur devait, une fois à Jérusalem, faire le change. Si je vous raconte tout ça, c'est que la chose donne lieu à l'un des épisodes les plus frustrants que Sierra ait jamais fait subir au joueur. En effet, à peine sorti de l'auberge, le héros doit retrouver une jeune et jolie personne prêteuse sur gage. D'après le marchand interrogé, lequel marchand vend des cartes du coin payables... en dinars, il faut aller à gauche, à droite, etc. Bien sûr, sinon il n'y aurait plus de jeu, c'est pas aussi simple que ça mais hélas, c'est du coup beaucoup plus compliqué. Bref, le temps de voir deux beaux écrans et on se retrouve à zoner dans une suite de couloirs moches comme tout et surtout totalement labyrinthiques. Dur de commencer par un tel truc. Enfin, après des kilomètres de marche solitaire (à part une torche ou deux, pas très vivants, ces souterrains, on finit, moitié par chance, moitié parce qu'il le faut bien, par trouver la personne recherchée. Beuh, ensuite, il faut refaire le chemin à l'envers. Je ne sais qui a eu cette stupide idée mais franchement, on est loin du concept Sierra qui permet justement de se promener dans de beaux décors en prenant le chemin de son choix.

Cela étant dit, il arrive quand





même un moment où l'on retrouve la patte de l'éditeur et où l'on traverse des lieux plus enrichissants. Ainsi est-il possible de participer à quelques scènes d'action: à la guilde des aventuriers notamment (vous ne pouvez pas vous tromper, c'est à deux heures de marche de la rue du sabre, pourtant à côté), une charmante guerrière africaine se propose de vous entraîner au maniement de l'épée et du bouclier. Bon plan, cette scène permet, si l'on s'en sort honorablement, de faire monter le niveau du personnage. Ensuite, la rencontre d'un magicien barge (Keapon Lafin, venez de ma part), permet de se procurer une corde magique. N'empêche, il faudra à un moment ou à un autre que je refasse le chemin à l'envers pour retourner à l'auberge. Il paraît que Shamra danse à merveille. Il faut au moins ça pour me donner du courage.

testé sur AMIGA par Moulinex

Mis à part ce début difficile, le jeu est une fois de plus prenant, en revanche, les animations sont d'une lenteur! Certes, c'est beau, certes, la musique est très agréable (d'autant que de nombreux bruitages digitalisés sont présents) mais que c'est lent. Autre problème, la souris ne réagit pas toujours très finement il faut souvent s'y reprendre à deux fois pour se diriger vers un point précis de l'écran. Restent les flèches, pratiques, mais pas toujours activées. Heureusement que le reste du clavier l'est, lui, puisque c'est en tapant vos ordres que vous pourrez vous faire comprendre.

Bref, sentiment mitigé pour ce logiciel tenant sur 8 disquettes, indéniablement passionnant mais lent. Je l'ai déjà dit, je crois.

GRAPHISME	15	SON	14
ANIMATION	12	DIFFICULTE	16

85%

Disponible sur PC, AMIGA. Prix : environ 250 F

SPIRIT OF EXCALIBUR

Arthur est mort mais Virgin vous propose de ressouder le royaume pour prendre sa suite. Le roi est mort, vive le roi.

Spirit of Excalibur permet de retrouver l'ambiance arthurienne des romans de la Table Ronde, quelques années plus tard. En effet, au moment où commence le jeu, Arthur, qui vient de mourir, laisse une fois de plus vacant le trône du royaume de Camelot (l'Angleterre) qu'il avait eu tant de mal à réunifier. La première quête à accomplir sera donc, en dirigeant le successeur d'Arthur, Lord Constantine – célèbre pour ses édits – de rejoindre le château de Camelot pour y prendre la couronne. Le jeu, assez semblable dans sa présentation à "War in Middle Earth", se joue principalement sur une carte de l'Angleterre sur laquelle il est possible de d'agir au moyen d'icônes placées sur son bord.

Adoncques après avoir cliqué sur ycelles, on donne des ordres à ceux des chevaliers de notre bord, leur demandant d'aller de château en château forcir le gros de la troupe sans délayer. Ce qu'ayant fait ces beaux doux sires, symbolisés par leur écu se déplaçant sur la carte, avancent par monts et par vaux à bride rabaissée. Parfois, lorsqu'un personnage d'importance est rencontré sur la route, le logiciel propose de lui parler. On passe alors automatiquement en mode zoom et c'est fort belle chose en ce monde que de voir ces nobles corsetés et tout piaffants sous leur morion, s'approcher céans. Las, il arrive parfois qu'une bande de tire-laine et de coupe-jarrets s'attaquent au futur roi et c'est bien déconfortant que d'assister aux navrements que s'infligent d'honestes Chrétiens se déportant comme vils coquarts.

Lors des échauffourées, l'écran montre alors les chevaliers cependant qu'une fenêtre décompte le dol subi par les deux camps dans ce déportement. A la fin des combats, celui des camps dont le chef n'est pas passé de vie à trépas continue alors sa route. A tout moment pendant le jeu, on peut savoir de combien de fiers hommes se compose la troupe en utilisant l'icône idoine.



Une fois rejoint Camelot, le roi doit remplir quatre autres questes. D'abord, il faut retrouver Lancelot du Lac, serré en un couvent pour avoir fait la beste à deux dos avec l'épouse d'Athur, l'accorte Gwiveneth que d'aucun nomment Gweniver, Genièvre ou Jenovefa, puis, se débarrasser d'un géant fort malhoneste qui tient Camelot en sa domination pour ce que ses membres bien découplés lui donnent prise sur les murs d'enceintes. Ce qu'ayant fait il faut combattre le Chevalier de la Foreste Sauvage ayant occis le Conte Galahantine de Leicester. En fait, comme dans la légende, chaque queste en amesne d'autres, aussi faudra-t-il se débarrasser d'une bande de quémants saxons qui écument les bois environnants.



Enfin, pour finir l'histoire, il faudra trouver le fé Mordred, fils de Morgan, et le tuer. Cependant, ce qui a été noué d'une façon ne pouvant qu'être dénoué pareillement, seul le concours de la Dame du lac et de l'épée Excalibur aidera le roi à conquester et mettre un terme à ces fâcheux déportements.

Moulinex de Troye

testé sur AMIGA par Moulinex

Yep! le graphisme, véritablement superbe, permet d'admirer de nombreuses vues de l'Angleterre du sixième siècle.

De même, le très beau mode d'emploi illustré de documents anciens est une réussite. La bande son, très belle, reprend le Lohengrin de Wagner déjà utilisé dans le (superbe) film Excalibur. En revanche, les animations sont un peu lentes mais heureusement, la jouabilité n'en souffre pas. Autre défaut, sûrement lié aux mêmes raisons, le déplacement du curseur de la souris est un peu nonchalant et parfois, il faut cliquer plusieurs fois avant de réussir à se faire comprendre.

Bref, voilà un jeu très intéressant et renouvelant le genre tout en restant dans l'ambiance Table Ronde.

GRAPHISME	17	SON	17
ANIMATION	14	DIFFICULTE	16

92%

Disponible sur PC, AMIGA. Prix : environ 250 F

tests

CENTURION

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE SUR PC PAR CRIS DANS JOY N°8
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON

Nous sommes en 275 avant Machin et vous incarnez le chef incontesté des armées romaines. Incontesté? Oui, au début du jeu, mais comme le but ultime est de devenir maître du monde, il va falloir agir finement afin de conserver l'appui de tous. Ça commence comme un wargame, certes, mais en fait, Centurion est plus que cela. Une sorte d'hybride réussi de simulation économique et de logiciel grand spectacle à la Cinemaware. Parfois même, une scène d'arcade, telle la course de char digne de Quo Vadis, vient relancer l'intérêt du joueur et celui de la populace romaine. Les combats, qui permettent l'utilisation de diverses stratégies, sont gérés par la machine. Le graphisme, particulièrement fin, est relayé par une bande son quasiment parfaite. Même les animations, parfois assez fouillées, sont suffisamment rapides. Mieux encore, en dépit de son côté grand spectacle, Centurion utilise deux disquettes. Ouf! pas la peine d'attendre des heures pendant le chargement. Bref, si l'envie de conquérir le monde vous prend et que vous ne supportez pas l'aridité des wargames classiques, Centurion est fait pour vous.

GRAPHISME : 17 ANIMATION : 13
SON : 18 DIFFICULTE : 15
VERDICT : 88%



LEMMINGS

EDITEUR : PSYGNOSIS
TESTE PAR MOULINEX SUR ST
DEJA TESTE SUR AMIGA PAR KAAAA DANS JOY N°13
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST
PRIX : 150 FRANCS ENVIRON

Au cas où des lecteurs sortant de prison, arrivant de la planète Mars ou d'une expédition lointaine ne connaîtraient pas Lemmings, on va dire en deux mots qu'il s'agit d'un jeu dans lequel il faut sauver ces crétins de petits bonshommes qui avancent, quoi qu'il arrive, vers leur destin. En bas de l'écran, différentes icônes qui permettent de sélectionner l'un de ces personnage pour lui faire exécuter une action précise servent à sauver la communauté en sacrifiant l'un de ses membres: chaque tableau doit être fini en un temps limite et en permettant la survie d'un pourcentage de Lemmings imposé.

Bref, on ne détruit pas, on construit.

Cette version, plutôt réussie, du hit de l'année, bénéficie d'un graphisme très fin (parfois, il suffit de faire bouger un pixel pour donner une expression au personnage). En revanche, le son est très décevant. Pas de sons digitalisés mis à part les explosions. Décidément, le chip sonore de l'Atari ST est une bien pauvre chose. Enfin, le principal, c'est que le jeu demeure aussi prenant.

GRAPHISME : 16 ANIMATION : 17
SON : 14 MANIABILITE : 16
VERDICT : 96%



CHUCK ROCK

EDITEUR : CORE DESIGN
TESTÉ SUR ST PAR SEB. DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOY N°15.
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA.
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON.

Chuck, homme des cavernes moyen, regarde tranquillement la télé, une bière à la main, les cadavres des bouteilles précédentes à ses pieds. Sa femme, plus attrayante que lui, de loin, mon Dieu que l'amour est aveugle, est occupée à étendre le linge, de magnifiques slips en peau de mammouth. Vient alors Gary Gritter, l'ignoble tombeur de la contrée, qui s'étant vu refuser ses avances auprès de la belle Ophélia, la femme de Chuck, revient l'enlever, la traîner dans sa grotte, par les cheveux.

Bien sûr, vous tenez le rôle de Chuck, et bien sûr vous devez délivrer la belle.

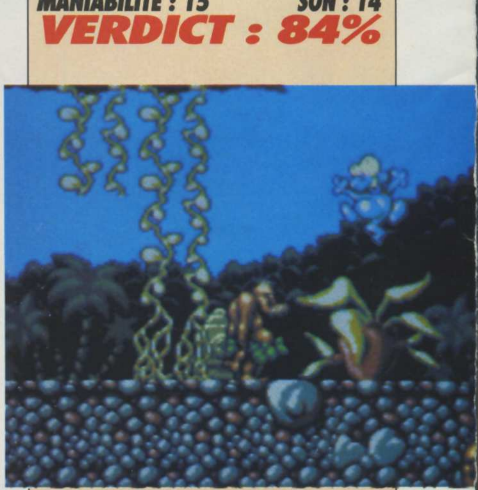
Après une intro superbe et entièrement graphique où l'on vous conte l'histoire que je viens de résumer, vous entrez en piste. Il faudra sauter un peu partout, ramasser tous les objets qui peuvent traîner, et éviter ou éliminer la faune préhistorique qui ne manquera pas de venir vous chercher des embrouilles.

Pour vous défendre, vous disposez d'un coup de pied sauteur et ravageur, mais aussi, et c'est plus original, d'un bon coup de ventre dans vos ennemis.

Chuck buvant beaucoup de Bière-des-cavernes, il l'a musclé, le ventre.

Les graphismes de Chuck Rock sont réussis, très sympas, et ce jeu de plateformes s'appuie, pour une fois, sur un scénario amusant. Les tableaux sont nombreux, et il n'est pas évident d'arriver jusqu'au repère de l'ignoble kidnappeur.

GRAPHISMES : 15 ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15 SON : 14
VERDICT : 84%



rebelote

WONDERLAND

EDITEUR : MAGNETIC SCROLLS
TESTÉ PAR MOULINEX SUR ATARI
DÉJÀ TESTE SUR PC DANS JOY N°11
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

Youpi! Wonderland est enfin adapté sur 16 bits. Si les jeux d'aventure vous passionnent, voilà qui devrait vous contenter. Bon, le scénario, c'est Alice au Pays des Merveilles (une merveille). Cependant, histoire de compliquer la vie à ceux qui connaissent le bouquin par cœur, l'aventure ne suit pas basiquement ce dernier et au détour d'une porte ou d'un champ de poiriers, vous risquez fort d'être surpris.

Bénéficiant de dessins extraordinaires (et marchant aussi bien en couleur qu'en monochrome), cette version ST reprend la présentation du jeu sur PC mais bon, comme GEM n'est pas Windows, c'est un peu moins fin. Ceci étant, à condition que vous disposiez d'1 Mo de RAM, vous pourrez toutefois bénéficier d'un affichage avec multi-fenêtrage. Grande nouveauté chez Magnetic Scrolls, les commandes se font très simplement et un éditeur permet de saisir directement un passage affiché à l'écran. Plus fort encore, un menu reprend les commandes courantes. Y a plus qu'à cliquer.

Point important, il est possible de configurer l'écran de jeu (nombre et taille des fenêtres) et on peut choisir les polices et la taille des caractères à l'écran. Je ne le cacherai pas plus longtemps, voilà l'un des One Again de l'année.

GRAPHISME : 17 ANIMATION : 15
SON : 15 MANIABILITE : -
VERDICT : 95%



GODS

EDITEUR : RENEGADE
TESTÉ SUR AMIGA PAR SEB. DÉJÀ TESTÉ SUR ST DANS JOYSTICK N°15.
DISPONIBILITE : ST ET AMIGA
PRIX : 250 FRS ENVIRON

Le héros musclé qui vient de faire son apparition a un projet pour le moins ambitieux: il s'attaque à la cité des dieux, et a la ferme intention d'y prendre place, tout en haut. Plutôt que de le faire voler en poussière, les propriétaires des lieux ont préféré s'amuser, et laissent à l'inconscient la possibilité de tenter sa chance. Oh, bien sûr, le chemin qui mène au sommet de la cité est truffé de pièges, bien sûr, les monstres et les créatures hideuses sont en très grand nombre, il faudra se battre. Mais les dieux étant des personnages subtils, ils forcent, par des mécanismes ingénieux, notre héros-brûlé-du-cerveau à réfléchir: des manettes sont disséminées un peu partout, et chacune d'entre elles a une action quand on la manipule. Il faudra de la tête, et des muscles. Peut-être qu'après tout cela, les dieux se sont dit que le pauvre jeune homme n'avait vraiment aucune chance, et c'est pour cela qu'ils ont laissé des armes traîner un peu partout, et même des magasins où il sera possible de troquer les trésors et l'argent amassé contre d'autres armes ou options.

Les graphismes de Gods sont magnifiques, les couleurs superbes, et les animations des sprites vraiment excellentes. En plus, l'intro et sa bande son, ainsi que les bruitages en cours de jeu sont parfaites.

A ne pas manquer.

GRAPHISMES : 18 ANIMATION : 17
SON : 16 MANIABILITE : 17
VERDICT : 96%



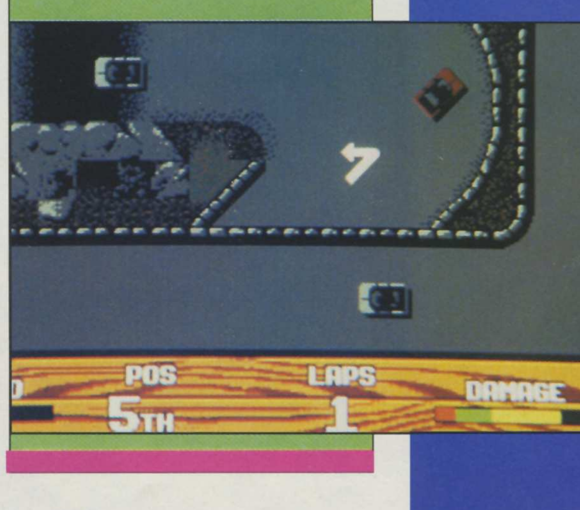
SUPER CARS II

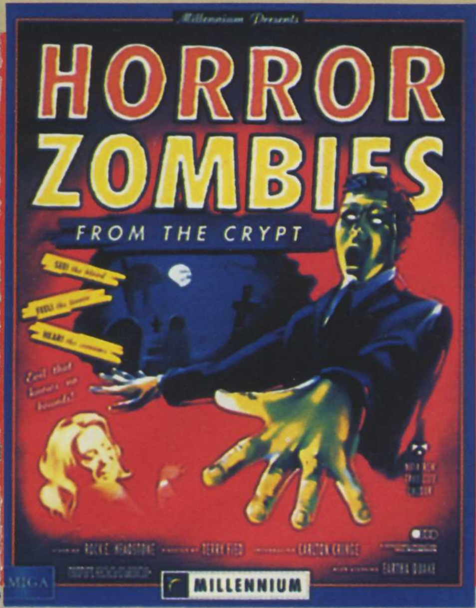
EDITEUR : GREMLIN
TESTÉ SUR ST PAR SEB. DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOY N°15.
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA.
PRIX : 250 FRS ENVIRON.

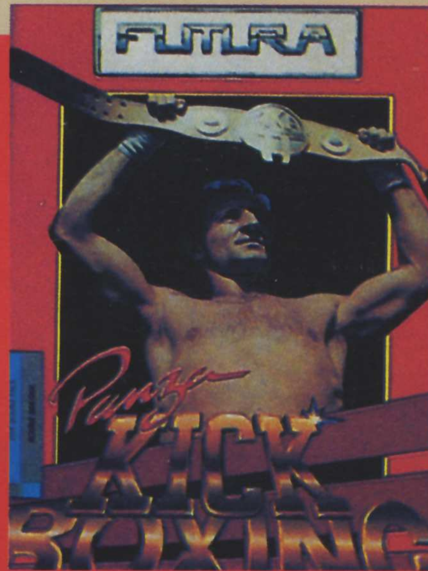
Un championnat de course de voitures, c'est déjà bien tentant. Mais quand les courses ont lieu avec des voitures particulièrement dangereuses et armées, alors là ça devient intéressant. C'est ce que propose Super Cars II, avec ses trois niveaux de difficultés, facile, moyen, difficile, et ses sept circuits par niveau. Chaque course a lieu sur une piste différente, avec un tracé différent, et des pièges différents (neige, rochers, trains qui passent, ponts, tremplins, chicanes). A la fin de chaque course, un classement est établi, et selon la place que vous avez obtenu, vous obtiendrez une certaine somme d'argent, et des points. Les points, c'est pour le classement général, quant aux thunes, elles vous serviront à acheter des missiles, des mines, un moteur plus puissant, des turbos, des pare-chocs très meurtriers, ou à réparer les dommages que vous aurez pu subir.

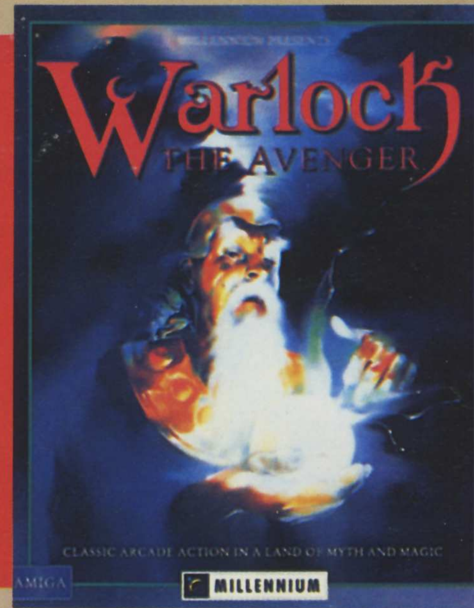
Les graphismes des décors sont assez réussis, les scrollings multi-directionnels aussi, et la conduite de la voiture (clavier ou joystick) est très aisée. Il est possible de jouer à deux en même temps dans une course, l'écran se divisant alors en deux portions égales.

GRAPHISMES : 15 ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16 SON :15
VERDICT : 88%









STICK = UN JEU GRATUIT

ET ÇA VA ME COÛTER COMBIEN, C'T'HISTOIRE?

• Je veux simplement un abonnement normal, avec juste onze numéros, pas un conte de fées à dormir debout. Si je fais le calcul, 11 fois 25 francs (dont un double à 30 francs), ça me fait 280 francs. Vous me le faites à 220 francs? C'est vrai? Yeah, j'économise 60 francs! Je vais pouvoir m'acheter un avion! (relativement petit, soyons honnête). **(Ah, au fait, pour le reste de l'Europe, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs et par avion).**

• Ah, le coup du jeu gratuit sur micro, ça m'intéresse. Vous me le faites à combien, l'abonnement plus le jeu? 280 francs au lieu de 564? Mais je rêve, ça me fait une économie de 289 francs, c'est fou, écoutez, je crois que je vais mourir de bonheur! Tiens, je vous envoie le chèque et je meurs de bonheur juste après (et je note au passage que je paye 25 francs de port pour le jeu).

BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer avec votre règlement, à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

☐ Je choisis la première formule: un abonnement simple de onze numéros. J'envoie un chèque de 220 francs (Europe: 350 francs, reste du monde: 500 francs par avion)

☐ Je choisis la seconde formule, car j'ai un micro qui se languit un peu et je voudrais lui offrir un nouveau jeu. Vous savez comment c'est, ces petites bêtes, si on ne leur donne pas à manger de temps en temps, elles dépérissent. Voici le jeu que je choisis (cochez la case correspondante):

Panza Kick Boxing	☐ Amiga	☐ Atari ST	☐ PC 5"1/4	☐ PC 3"1/2	☐ CPC K7	☐ CPC DK	
Disc	☐ Amiga	☐ Atari ST	☐ PC 5"1/4	☐ PC 3"1/2			
Superskweek					☐ CPC K7	☐ CPC DK	
James Pond	☐ Amiga	☐ Atari ST					
Horror Zombies	☐ Amiga	☐ Atari ST	☐ PC 5"1/4	☐ PC 3"1/2			
Warlock	☐ Amiga	☐ Atari ST					☐ C64

J'envoie 280 francs, auxquels j'ajoute 25 francs de frais de port.

☐ Je choisis la troisième formule. Je coche l'un des cadeaux suivants: ☐ Rastan Saga II (NEC) ☐ Puzznic (NEC) ☐ Dragon Spirit (NEC) ☐ Pac Land (NEC) ☐ Cybercore (NEC) ☐ Ghostbusters (Megadrive japonaise) ☐ ESWAT (Megadrive japonaise) ☐ DJ Boy (Megadrive japonaise) ☐ Whip Rush (Megadrive japonaise) ☐ Sac de transport pour 8 jeux Nintendo ☐ Boîtier de transport pour Gameboy ☐ Boîtier de transport pour 8 jeux Sega Master System ☐ CONTROL PAD Megadrive SEGA

Si j'ai choisi un jeu, comme l'offre est limitée aux stocks disponibles, j'indique un second choix, au cas où le jeu que j'ai coché ne soit plus disponible: ....

Et j'envoie 280 francs, plus 25 francs de frais de port.

• Quelle que soit la formule choisie, j'ai droit à 60 minutes de connexion sur 3615 Joystick en T2. Voici le pseudo à valider (il doit déjà exister sur le serveur) ....

• J'en profite pour commander des anciens numéros de Joystick Hebdo, à dix francs pièce (sauf le Hors-Série à 30 francs):

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ HS

• Et au passage, je complète ma collec' de Joystick Mensuel en commandant les numéros suivants, qui sont à 25 francs, sauf le numéro 7 à 30 francs:

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 Je note que le port est gratuit pour les anciens numéros.

Nom:.. Prénom: ....

Adresse:.. Code postal: ....

Ville:.. Tél. : .... Age:.................. Ordinateur: ....

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Délai d'envoi du cadeau : quatre à six semaines.

Les jeux d'Arcade vous intéressent? Vous voudriez donner votre opinion sur la rubrique, son contenu? En savoir plus sur les grandes marques et leurs jeux? Posez-moi votre question sur le minitel 36 15 Joystick, en BAL Yvan. La question la plus intéressante du mois gagnera un poster géant d'un grand jeu d'Arcade Sega, Capcom ou Toaplan (NDLR: nous nous désolidarisons totalement des concours que peut organiser Elbaz tout seul dans son coin).

WILLIAMS ET LES GIRLS



Là, vous voyez que les copines aussi jouent aux jeux vidéo? Ces trois-là ont l'air de bien s'éclater en tous cas. Elles jouent pourtant au dernier Williams, un jeu de hockey sur glace tout ce qu'il y a de plus violent. Les mecs peuvent aller se rhabiller! Je ne sais pas si vous savez, mais au Canada, le hockey sur glace, c'est le sport national au même titre que le football chez nous. Et Hit The Ice exploite bien cet état de fait. De un à quatre joueurs peuvent s'affronter par équipes de deux. Dans les deux équipes (les bleus et les rouges), le combat dès qu'il s'engage laisse s'envoler la bonne conscience des joueurs; les coups les plus bas sont permis pour triompher, des dopants (que l'on pourra acheter entre chaque période) aux croches-pattes.

Très marrant pour le joueur averti, ce jeu risque néanmoins d'être desservi par la faible popularité dans notre pays de ce sport et donc la méconnaissance des règles du jeu. Mais comme de toutes façons aucun personnage ne les respecte, ça ne gêne pas trop.





ROLLING THUNDER, LE RETOUR

Pour Rolling Thunder 2, suite du succès du même nom, Namco a fait très fort. En conservant la jouabilité de l'original et son visuel, ils sont sûrs de garder intact le plaisir du jeu et de récupérer les nostalgiques du premier. En rajoutant un deuxième joueur, ils rendent les parties plus amusantes pour les copains. Et les super-armes et autres big boss remettent le jeu au goût du jour. La totale, quoi! Succès assuré dès sa sortie.



• Grand retour pour UPL qui annonce la sortie prochaine de Black Heart, jeu horizontal pour deux joueurs qui dirigeront un guerrier sur son dragon ailé. Un jeu intéressant mettant en scène des créatures mythiques de tous pays (Inde, Chine...).

• Selon des rumeurs, Sega travaillerait actuellement sur un nouveau jeu très réaliste puisqu'il serait basé sur des hologrames multicolores. Je vous dis pas ce que ça pourrait donner, vu l'effet de profondeur qu'on peut obtenir! Son futur nom: Hologram Time Traveler.

LE SYSTEM 32



Après le System 16, le System 24 et ses congénères, Sega vient de lancer un nouveau système de base dédié aux cartes logiques de ses simulateurs seulement. Le System 32 comme son nom l'indique fonctionne en 32 bits et assure ainsi un réalisme aux simulations que l'on ne pouvait obtenir auparavant. Basé à la fois sur des microprocesseurs 32 et 8 bits, il permet l'affichage simultané de 16.000 teintes parmi une palette de 32.000. Sa capacité mémoire est de 12 Megabits (NDLR: tiens, Elbaz est un branleur, cf. le courrier de ce mois-ci), sa ROM graphique étant limitée à 80 Megabits et celle sonore à 25 Megabits. Sorties stéréo en qualité FM avec en plus un son PCM sur huit voies! Premier simulateur à tirer parti de ces capacités, le Rad Mobile est une nouvelle course de voitures vous emmenant sur un parcours transcontinental américain. La traversée du continent à toute allure, réalisme compris! Pluie, brouillard, neige; un bouton permet de mettre les essuie-glaces en marche, un autre d'allumer les phares lorsque la nuit tombe. Et pour rehausser encore l'intérêt, il peut arriver qu'une voiture de police vous prenne en chasse pour excès de vitesse! Rien n'a été oublié pour rendre plus crédible le jeu. Pour exemple, si vous longez la falaise et qu'il vous arrive un accident en doublant, vous sortirez de la route et continuerez à tomber dans le vide jusqu'à atteindre la route inférieure, où vous vous écraserez. Rad Mobile c'est de la vraie "simulation"! Le jeu sera dispo en version cockpit hydraulique et meuble droit.

THE NINJAKIDS de Taito



Ni hommes, ni tortues, les Ninjakids sont des marionnettes tout droit sorties des contes japonais. Leur ville, avec le retour des démons, est devenue une terre désolée habitée seulement par quelques malfrats. Dirigeant un des quatre Ninjakids, il vous faudra remettre un peu d'orde dans les rues et les débarrasser au passage de tous ces démons.

On peut jouer jusqu'à quatre simultanément, ce qui facilite grandement la survie de votre héros. Chaque ninja maîtrise un des quatre éléments: Hanzo, le ninja rouge, maîtrise l'eau; il peut déclencher à tout moment une inondation, un torrent envahissant alors l'écran et noyant les démons. Son arme est le katana (le sabre des samouraï). Sasuke, le ninja jaune, maîtrise le vent; il peut faire venir les esprits du vent qui décapitent alors ses ennemis. Son arme est le Kusari Kama (une chaîne avec au bout un bâton et une lame). Akane, le ninja rouge, maîtrise le feu; il peut faire tomber du ciel des gerbes de feu qui grillent tout sauf les Ninjakids. Son arme c'est les shurikens (les étoiles coupantes). Enfin Genta, le ninja vert, maîtrise la terre; il peut déclencher un tremblement de terre qui fera disparaître les méchants. Son arme est le Sansetukong (on ne rit pas, c'est trois bâtons reliés par une chaîne: une arme d'origine chinoise). La maîtrise des éléments ne peut être utilisée que de temps en temps. Elle devient plus dévastatrice au fur et à mesure des combats, changeant d'effet. La manière dont votre héros attaque avec son arme de poing varie suivant ses adversaires et la distance à laquelle ils se trouvent. Ainsi, d'un seul bouton, on peut effectuer une dizaine d'attaques différentes. En combinant un saut puis un coup on obtient une autre attaque propre à chaque ninja, bien plus efficace que leur arme de poing. Dissimulés dans le décor, apparaissant sous les objets cassés, des aliments en boîtes et du vin redonnent de l'énergie à nos ninjas. Quand aux diamants, ils les rendent invulnérables quelques instants.

The Ninjakids est un jeu de combat comme on les aime; simple mais efficace, aidé d'une bande sonore envoûtante et de bruitages énergiques. Une idée originale, chose à laquelle Taito ne nous avait pas habitué depuis longtemps.



- Créé par la petite société japonaise Athena, S.T.G (pour Strike Gunner) est un Shoot'em up vertical pour deux qui propose une action classique mais dispose d'un armement tout à fait inédit. Tecmo a trouvé ça tellement génial qu'ils ont racheté la licence d'exploitation du jeu pour le reprogrammer et le commercialiser à grande échelle. Au Japon pour l'instant.

- Double Axle sera le nom du prochain simulateur de Taito. Plutôt que de conduire une frêle petite voiture de course, il faudra diriger un de ces "monster trucks" américains; vous savez, ces

GUNFORCE de Irem



La terre dans un futur proche. Les Terriens, continuellement attaqués par des hordes d'envahisseurs, ont enfin rassemblé leurs forces pour créer l'ultime armée internationale: la Gunforce. Ses soldats, aidés par l'armement le plus performant jamais conçu, sont la dernière chance pour l'espèce humaine et la planète. Vous dirigez deux valeureux soldats des forces d'intervention de la Gunforce, avec pour mission d'infiltrer le territoire occupé par l'ennemi et de percer ses défenses en vue de rejoindre son quartier général terrestre et de le saboter ou mieux, le détruire...

Votre personnage, armé au départ d'un simple fusil-laser, devra se frayer un passage entre les autres soldats, leurs tirs croisés, leurs tourelles et leurs véhicules. Au fur et à mesure de votre progression, d'autres armes telles le lance-flammes, le laser, le bazooka, etc., pourront être récupérées pour améliorer votre puissance de feu. Mais surtout, et c'est là le plus grand attrait du jeu, vous pouvez vous emparer des engins et armes ennemies: jeeps, hélicos, tanks. On se débarrasse des occupants et hop. Un des deux joueurs dirige l'engin pendant que l'autre, si vous jouez à deux, s'occupe de la mitraillette du bord. Les appareils encaissent les coups à votre place et finissent par exploser s'ils ont trop de trous d'aération... Quel programme! Tout ça est réparti sur six niveaux comprenant, comme on est en droit de s'attendre, chacun un gros bidule encombrant à supprimer à la fin. Ça tire de partout, ça explose dans tous les sens et c'est bourré d'effets graphiques.

Bref, un très bon Beat'em up, éprouvant nos réflexes et méritant notre attention. Comme souvent chez Irem, un sans faute.



FOOTBALL CHAMP de Taito

Non, Football Champ n'est pas un jeu de foot de plus mais bien le jeu de foot que tous attendaient. Pourquoi? C'est le plus jouable d'entre tous, le plus évolué techniquement mais aussi le plus fidèle pour restituer l'ambiance d'une partie. De plus jusqu'à quatre joueurs peuvent participer à l'action, s'opposant entre eux ou contre l'ordinateur. On choisit d'abord son équipe parmi une des huit plus grandes d'Europe, puis son joueur vedette. Il a des bottes secrètes qui lui permettent de passer facilement les défenseurs. A chaque action d'un joueur, la caméra zoome sur lui et le suit comme à la télé. C'est le goal? La caméra zoome sur le butteur qui passe les bras en l'air à côté du public, puis sur le goal quand il remet en jeu. On voit aussi les expressions des entraîneurs à chaque temps fort de la partie, dans une petite fenêtre. Ce qui est génial, c'est que le joueur sans scrupules peut non seulement tacler l'adversaire mais aussi lui foutre son poing dans la gueule ou mieux, lui sauter carrément dessus. Tout ça de préférence loin des yeux de l'arbitre, bien sûr... C'est pas très sport, après tout. A tout ça, les gens de chez Taito ont rajouté un petit détail bien marrant: imaginez la scène, le goal est en place, prêt à intercepter le tir. Le joueur, sûr de lui, s'avance balle au pied vers les buts. Il esquive les défenseurs. Les photographes postés sur les côtés des goals ont le doigt sur le déclencheur, prêts pour immortaliser l'instant. Ils tiennent des mains leur appareil surdimensionné, en déséquilibre. Le joueur est face au goal; il tire! La balle transperce l'air. PAFF! Et qui se reçoit la balle en pleine poire? Pas le goal, non. Le joueur en extase: "j'en ai eu trois!". Trois photographes. La petite note d'humour du jeu. Sans s'encombrer d'effets graphiques superflus, Football Champ va à l'essentiel; le jeu. Et c'est le plus important, non?

Yvan ELBAZ



Remerciements à Messieurs Berthier et Lionnet de WDK France pour leur sympathique accueil.

camions aux pneus énormes tel Big Foot. Entre chaque course il y aura une scène où vous devrez écraser le plus grand nombre de voitures. Plus grand tu meurs!

- Barcrest, le spécialiste anglais des machines à sous, vient de sortir le Prize Space Invaders: un croisement entre un jeu vidéo et une machine à sous classique. Vous gagnez quand vous anéantissez une vague d'aliens ou vous perdez si vous en ratez un ou s'ils arrivent à se poser.

Ce sont les boîtes BWB et Newark qui ont réalisé le jeu, des anciens groupes de développeurs sur C64.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

AMIGA

ACHAT

14 N° 17268
Acht. jx. pour Amiga et PC. Envoyer liste avec prix a Xavier Bayard 1107 BD Belles Portes. 14200. Herouville Saint Clair.

22 N° 17237
Acht sur Amiga 500 ext. memoire 512 KO + imprimante 0 log. exemence v 2.0 et utils. le tout avec doc. et lect. ext. Tel: 40.86.95.63.

59 N° 17347
Acb. A500 + souris + cable peritel (sans le moniteur) pour 1500 frs. (Tel: apr. 18b. sauf M.S.D). Goin Frédéric 15 Rte d'happegarbes 59550 Landrecles. Tel: 27.84.74.72.

75 N° 17104
Cb. nbrs. jx. dont Toki, Murder in Space, Cabal etc.). (Paris seulement). Tel: 45.44.66.59. (16b30 19b.).

85 N° 17005
Acbt. disquette 3/5 d'occasion + boites de rangement ou échange contre originaux. Jean François Alonzo 32 R. des Giguelins. 85100 le Chateau d'Olonne.

CONTACT

00 N° 17360
Cb. contacts sur Amiga serieux sympa et durable. Debutants bienvenus. poss. news. + demos + utils. Contacter Sphynx case postale 195 1400 Yverdon3 la Villette SUISSE.

13 N° 17224
Cb. contacts pour échanges ou vente de news. Reponse ass. 100 %. Ecrire a Casula Christophe residence Bernard Palissy bt. f 13700 Marignane.

16 N° 17152
Cb. contacts sur Amiga. Poss. nbrx. jx., utils., demo. etc. Ne pas tel S.V.P. Mazaudon Thierry 40 R. de la Grande Font. 16000 Angouleme.

21 N° 17170
Cb. log. A500 envoyer listes a O. Joly 3 R. Florien. 21000 Dijon.

24 N° 17181
Amiga ecb. DP de toutes series, megademos, music disk, etc... Envoyer vos listes a David Gaussinec 18 R. fenelon 24200 Sarlat.

30 N° 17073
Cb. contacts pour ecb. des jx. neus et oldies. Ecrire a: Revel Damien. Leplanet. 30270 Saint du Gard.

31 N° 17021
Cb. Contact sympas sur Amiga. Ecrire a Gonzales David Quartier Landefrede. 31210 Montrejeau. Tel: 61.95.93.05. (apr 19b.).

00 N° 17162
Cb. contacts sur Amiga poss. nbrx. news contacter Jerome Ranelet Rte. du Signal. 31590 Avenches. (Suisse) Tel: 037/75.20.39.

45 N° 17242
Ecb. news sur Amiga (possibilite de vente). Sacc Oumar 2 R. Saine Just 45120 Cbacette. Tel: 38.93.43.73.

45 N° 17299
Cb. contacts pour ecb. des demos uniquement. Ecrire a Michael Guicbon 2071 rte. d'Orleans 45370 Clery saint Andre. ou sur Minitel 36 15 code JOYSTICK bal Amigaboul.

46 N° 17196
Ecb. jx. + utils. sur Amiga 500. Ecrire a Ayroles Patrick. le Molinie 46130 Prudbomat.

47 N° 17357
Cb. contacts sur Amiga 500 pour écb. news. Envoyez listes petites ou grandes a David Lavialle 42 Av. Charles Boisvert 47200 Marmande. Tel: 53.20.82.26.

57 N° 17350
Cb. contacts pour écb. jx. ou utils. educatifs. Envoyer liste. Jean François Bertbeau 1 R. des myosotis 57420 Fleury.

59 N° 17282
Cb. contacts pour ecb. sur Amiga: (jx. utls. demos). Mr Binois Jimmy 27 R. clovis Hugues 59800 Lille. Tel: 20.56.02.46 (apr 19b.).

59 N° 17284
Ecb. ou vds. news sur Amiga et ST. Envoyez vos listes a Jean-François Redmann 26 R. de l'Eglise Dimelmaux 59740 Solre-le-Cbateau. Tel: 27.61.73.75.

61 N° 17120
Cb. contacts pour échanges divers. J-F Joubert les luçonnieres. 61250 Cuissai. Tel:33.27.38.66.

69 N° 17377
Amiga Girl éch. jx. et autres. Vendeurs, acheteurs s'abstenir. Marilyn Herpel 104 Bis BD. Pinel 69003 Lyon. Tel: 72.33.73.40.

77 N° 17185
Cb. contacts sur Amiga (pas serieux s'abstenir!). Tel a partir de 19h15 au 64.52.85.27. Demander Yann. (poss. news, utils., demos etc...).

80 N° 17201
Ecb. ou vds. news et demos sur Amiga et Atari ST contacter moi au 22.51.47.90 ou 22.51.84.01. 100 % réponse. (apr. 18b.).

87 N° 17129
Ecb. soft sur Amiga mais aussi des demos et autres. Contacter Joel au 55.39.43.24. (sur le 87).

92 N° 17131
Cb contacts sur Amiga uniquement des news. Possede de nbrs. jx. Demander Fabrice au 47.81.15.16.

92 N° 17288
Recb. contacts pour écb. de neus. Vds. Indy 500: 150 frs. Contacter Simon Frederic. 6 R. des Canibouts 92700 Colombes. Tel: 47.80.22.52.

VENTE

00 N° 17248
Vds. (orig.): (Ring of Medusa, Antago, Xenomorph, Zombi 100 frs. pieces. Vds. aussi Deluxe Paint + Deluxe Paint Art et utils. 200 frs. Hugues Tel: 01.941/ 38.319.891.

13 N° 17064
Vds. Amiga 500 + jx. + 50 DK vierge + telechargement + 2 joys + souris tbe. Contacter Pbilippe. Tel: (91).40.57.52.

22 N° 17173
Vds. neus ou oldies a bas prix. Tel: 96.42.60.90. ou ecrire a: Hamon Romuald La Barre Trebry. 22510 Moncontour.

26 N° 17020
Vds. A500 + ext. A501 + lecteur externe 3.5" + nbrx. jx. + revues + 2 joys. (tout en tbe.). Prix: 5000 frs. Contacter Eddie Simonin chemin de Bellevue. 26200 Montelimar. Tel: 75.01.54.34. (le soir).

34 N° 17198
Vds Gods en tres bon etat. Prix: 150 frs. (frais de port inclus). Tel: 67.95.32.88.

34 N° 17371
Vds. Amiga 500 + mon. 1084 stéréo + ext 1 MO + navigator + man. infrarouge + 18 bits + utils (ss. garantie). Prix: 6000 frs. Tel: 67.21.72.14. Demander David.

60 N° 17271
Vds orig. pour Amiga 50 frs. piece. Tel: 44.57.27.14. Demander Bruno. (apr. 18b.).

62 N° 17014
Vds. Studio 24 pour Amiga. (Val. 1500 frs.). Prix: 800 frs. Szymanski Romuald 33 R. des Acacias. 62301 Eleu. Tel: 21.78.86.40. (apr 17b30.).

62 N° 17149
Vds. orig. tbe.: (Sporting Gold, New Zealand Story etc.) de 50 a 100 frs l'un. Ecrire a Yvann Arsene 2 Impasse de la Poste. 62158 l'Arbret. Tel: 21.48.28.29.

69 N° 17291
Vds. Amiga 500 + 2 man. + 5 jx. + 3 utils. + souris tbe prix: 2000 frs. dans la region de Lyon. Richard Rodriguez saint Fons. Tel: 78.67.35.17.

75 N° 17096
Vds Amiga 500 + 50 jx. + souris + tapis + joy. + pbaser pour 3000 frs. Demmander Jacques. Tel: 45.78.79.95.

75 N° 17107
Vds. 2 Amiga 500 + 2 extention a501 + souris + péritel. Chaque Amiga vendu 2500 frs piece. Tel a Guy au 43.63.24.33.

75 N° 17204
Vds. pour Amiga Design 3D + boite + manuel 350 frs. Contacter Pomorski Paul. 14 R. Theophraste Renaudot 75015 Paris. Tel 40.43.03.43.

75 N° 17231
Vds. Amiga 500 + mon. coul. 1084 + jx + 4 joys + souris + accesoires. Prix: 4500 frs. + meuble. Prix: 1500 frs. Contacter Patrick. Tel 46.22.93.93 (apr 20b.).

77 N° 17166
Vds Amiga 500 + mon. 1084 + jx.: 3600 frs. Vds lot de demos (30 DK): 300 frs. Contacter Bontemps Sebatien. Tel: 64.02.72.36.

77 N° 17254
Vds. jx. sur Amiga bas prix: (Turrican 2, Speedball 2 et autres). Ecrire a Marc Menant 4 chemin des Bruyeres 77515 la Celle sur Morin.

78 N° 17028
Vds. jx. origi. sur Amiga (50 frs. le jeu).(Street Figbter, Simbad, Switcbblade, Gee Bee Air Rally, Winter Olympiad, Panza Kick Boxing, Pionner, Plague, Terrorpods, Xr-35, Way Drago). Contacter Steph. Tel: 30.64.42.78.

78 N° 17194
Vds. Amiga 500 + mon. coul. + joys. + jx le tout ss. garantie. Prix: 4000 frs. Tel: 39.52.93.21. (apr. 19b.).

84 N° 17027
Vds. jx. sur Amiga. (Team Susuki, Nitro, Chase HQ 2, Beast 2, Narc etc.) de 50 a 100 frs. Ecrire a Plat Fabrice 658 Lot le Coulon. Chez Donne du Ratacan. Rte. de Lagnes. 84300 Cavaillon.

89 N° 17077
Vds. lect. ext. Amiga 5" 1/4 + nbrx. DK + 1 boot selector soit le tout sacrifié pour achat PC: 1350 frs. Ecrire a Pbilippe Morange 3 BD. Nord. 89300 Joigny.

92 N° 00069
Vds. Amiga 500 + 3 mégas + Disque dur A590 (20Mo) + 10 jx. Orig. Prix: 8000Frs. Contacter Daniel à Joystick!

92 N° 17102
Vds. ou ecb. mon. coul. Commodore 1084. Prix: 1000 frs. Tel: 47.90.53.45. Demander François.

92 N° 17263
Vds. Amiga 500 + souris + ext. mem. et borl. + nbrs. jx. + vierges + imp Citizen 120D + papier + peritel + (jx. news bot) + utls. Faire offre a Stépbane au 47.45.79.89. (ou laisser mess. sur repondeur)

93 N° 17176
Vds. Amiga 500 + mon. coul. bte. def. + 2 joys + souris + manuels + 200 DK val. +6000 frs. vendu 4500 frs. Tel: 48.94.99.01 (H.R.).

93 N° 00069
Vds. Amiga 500 + Mon. 1084S + A501 + Drive Ext.+ nbrx. Dks Vierg. + Orig. Prix: 5500Frs. Demander Claude à Joystick!

94 N° 17094
Vds. imprimante Epsom LX800 1 ans. Prix: 1200 frs.

ATARI

ACHAT

16 N° 17035
Acbt. jx. d'avent. sur 520 STE (boite + doc.). (Indy Av., Explora, Elvira, Obitus, Chao Strikes Back, Empire Galactique, Meutres a Venise etc.). Prix a deb. Contacter Sébastien. Tel: 45.78.23.16.

35 N° 17192
Acbt Lynx a partir de 500 frs. ou échange contre une console Sega + Jx. Contacter Laitre. Tel: 99.30.55.93. (apr. 5b.).

38 N° 17236
Acbt. emulateur PC prix raisonnable + kit de telechargement pour STE + DD 60 MO + GFA 3.0 du 3.5. Demander Cedric. Tel: 76.97.51.18.

81 N° 17232
Recb. vieux titres sur 1040 STF envoyer listes a Audrey Debonne 23 Av. de Valderies 81450 le Garric.

84 N° 17026
Recb. k7. de "Bomb the Bass" contre des jx. ST (2 ou 3) ou achete si neuve. Sarnette Franck 69 Cabedan Haut. 84300 Cavaillon. Tel: 90.71.25.27.

92 N° 17134
Acbt. comptant a prix raisonnable Atari 1040 STF + mon. Contacter Jean-Pierre. Tel: 16-1 42.70.05.89.

CONTACT

00 N° 17313
Cb. contact sur Atari 520 STF pour ecb. jx. + prog etc... Contacter Alain. Tel: 02.268.38.05 Belgique.

13 N° 17155
Ecb. orig. ST: Supremacy + Sherman M4 + Starglider 2 le tout contre 1 cartoucbe Gameboy (n'importe laquelle) ou les vds. 70 frs. piece. Contacter Laurent. Tel: 90.42.67.83.

25 N° 17066
The Cybernetics recb. un bon codeur ou une bonne codeuse envoyer vos coordonnées avec un C.V au: Cybernetics BP247 25016 Besançon cedex (reponse assurée).

25 N° 17235
Atari 1040 STF cb.: (Compils, demos, neus, d'ébutants s'abstenir. Contacter Jean Luc au 37.45.20.56 (apr. 19b. et le week end).

25 N° 17375
Recb. contacts pour écb. sur Atari 1040 STE. Logiciels et idees specialite: la musique. Ecrire a Stef chez Mr Delanoe 6 place Colette 25000 Besançon.

31 N° 17393
Cb. contacts durables poss. news. Contacter Stéphane Roger 10 Av. des Pyrénées 31860 Pins-Justaret. Tel: 61.76.30.27.

33 N° 17298
Ecb. news sur ST utils. et demos. Envoyez moi vos listes à Fort Antbony 154 R. Mawon Cornier 33000 Bordeaux.

38 N° 17159
Demandez le catalogue des meilleurs logiciels du D.P. pour Atari (contre timbre a 3F) Ecrire a: Dom. Pubs. Diffusion Res. du Parc les Noisetiers 38430 Moirans.

41 N° 17105
Ecb. soft sur Atari 520 STE. Mr Siaud Christian 11 Av. de Verdun Villefranche sur cher. 41200 Romorantin.

44 N° 17269
Cb. contacts serieux et rapides sur ST. Débutants acceptes. Arnaud Becquart 10 Av. du Bois Bissin 44350 Guerande. Tel: 40.24.24.41.

59 N° 17276
Cb. contacts sur 520 STE pour echan. et pret de jx. Contacter David 136 R. du 8Mai 59148 Flines les racbes. Tel: 27.89.10.02.

60 N° 17296
Cb. contacts sur 520 ST. pos. (Turrican 2, Lemmings, Gods, Team Suzuki etc...). Envoyer listes a Bennamias Julien 41 R. notre Dame de Bons Secours 60200 Compiegne.

62 N° 17328
Cb. contacts sur ST poss. nbrx. news. Vds consoles video pac + 5 K7. Vds Sony MSX faire offre. S&S 4 R. Bleuets 62840 Sailly sur Lalys.

62 N° 17338
Cb. contacts serieux sur 520 STF possede news envoyer liste a Vereecke Didier 30 R. Charles Demuynck 62320 Rouvroy. Reponse assuree ou tel: au 21.75.59.07.

76 N° 17212
Cb. contacts possedant bot news (ne pas ecrire si vous ne poss. pas de news). Durand Sébastien. Lots Beau Soleil Ganzeville 76400 Fecamp.

77 N° 17208
Cb. contacts sur ST réponse assuree. Sabarot Christian Residance 5 des Chataigniers Btas 77270 Villeparisis Tel: 64.80.88.70. (L'aprés midi).

78 N° 17175
Ecb sur 520 ST: (news, demo, utils). Cberche coder. Contacter Olivier au 30.58.50.37. le week end ou mercredi.

81 N° 17164
Cb. contacts sur ST pour échanger news et demos possède(Wrath of Demon, Cougar Force) Contacter Cedric. Tel: 63.36.58.98.

94 N° 17300
Cb. contact sur STE poss nbrx news.: (Narc, Speedball 2, Swiv etc...) si possible dans le 94 ou le 75. Demander Mazdak. Tel: 48.99.25.59.

VENTE

06 N° 17310
Vds. orig.: (Incorruptibles, Gbouls n' Gbost, Knight Force, Wild Street) 150 frs l'un (SOS Fantome 2) 200 frs. Gelardi Xavier 1274 Chemin des Cabrieres 0625 Mougins.

16 N° 17258
Vds. cause renouvellement : Atari mega ST1 (6 mois): 4200 frs. + mon. mono.SM125: 1100 frs. et mon. coul. 1400 frs. Tel. 45.92.15.56.

21 N° 17106
Vds. Atari 520 STF double face + joy + souris + mon. coul. + nbrs. jx. Prix 3500 frs + acb. une Neo Geo. Tel: 80.61.15.19.

28 N° 17029
Vds. jx. (Tennis Cup, Test Drive 2) + utils. Recb. Multiface ST (echanges possibles). Tel: 29.31.01.89. en soiree.

29 N° 17303
Vds. Atari 2600 + 16 jx. + 2 man. driving + un cadeau surprise (1000 frs. avec le cadeau surprise). Arondel Yann Coatbotquenal 23470 Lopevbet. Tel: 98.07.00.93.

31 N° 17260
Vds. jx. Lynx: (Klax, Slime World, Gauntlet, Rampage). Prix 500 frs. ou 150 frs. l'unité. Tel: 61.20.88.64. (apr. 17b30).

33 N° 17151
Vds. Lynx + Califor W + Saccocbe + adaptateur auto + pare soleil excellent etat et ss. garantie 12/90. Prix 80 frs. a deb. Contacter Cedric. Tel: 56.20.02.58.

33 N° 17373
Vds.520 STF + mon. + 10 jx. + livres informatiques + 2 man. +souris + ST basic. Prix entre 3000 et 3500 frs a deb. Vincent Pascal 3 R. Saigne 33000 Bordeaux. Tel: 56.51.32.89.

38 N° 17226
Vds. jx. orig.: (After Burner, Zombie) 250 frs les 2 ou ecb. les 2 contre: (Chase HQ ou Sbadow Warrior). Contacter David au 74.57.19.98.

49 N° 17304
Vds. Atari 520 STE + mon. coul. SC1435 (ss. garantie + emballage et docs.) + man. + jx. (orig.) + 20 + DK + utils. + kit de telecbargt. + boite rangt. Prix: 5300 frs. Tel: 41.43.34.92. (b.r.).

54 N° 17193
Vds. pour ST: Corruption (100 frs.), Tortues Ninja (150 frs.) etc...). Contacter Sebastien au 83.53.16.03. (apr. 19b.).

59 N° 17267
Vds. pour ST (orig.): (Sherman M4, Inter Soccer, Challenge , 120 frs. piece ou 300 frs. le tout. Demander Loic. Tel: 27.74.85.07.

60 N° 17264
Vds. mega ST1 + mon. coul. + joy. + DK vierges + logiciels ou originaux + revues ss. garantie (3 mois env.) tbe. Le tout 6000 frs. a deb. Tel: 44.60.53.00.

60 N° 17295
Vds. 520 STF (drive interne neuf) + nbrx. logiciels + souris + telecbargement SM1 et Sapri ST11 + cables minitel le tout: 3500 frs. a deb. Tel: 44.87.36.32.

63 N° 17063
Vds. ou ecb. Manbunter 2 (orig.) contre Leisure Suit Larry 2 (orig.). Tel: 73.21.73.70.

65 N° 17039
Vds. orig. sur ST: (Panza Kick Boxing + Fire and Brimstone. Prix 300 frs. Ninja Warriors + Dynamyte Dux + Double Dragon 2 + Onslaught. Prix: 300 frs. Crack Down + Stormlord: 200 frs.). Tel: 62.36.44.49.

69 N° 17092
Vds. ou ecb. contre Amiga: Atari 520 STE + lect. ext. + nbrx. jx. Prix 3100 frs (val:5200 frs.) Contacter Sebastien. Tel 78.40.82.77.

69 N° 17109
Vds. Atari 520 STF + 40 DK + mon. coul. + joy. (embal. orig.). Prix 4000 frs. a deb. Robin David. Tel: 78.89.60.88.

72 N° 17075
Vds. Atari 520 ST + DK + souris + joy + manuel GFA (sos GFA) etat neuf, age 2 ans. Prix: 1700 frs. a deb. Demander Jimmy. Tel: 43.80.43.71.

73 N° 17191
Ecb. ou vds. nbx. jx et news (a bas prix) sur Atari 520 ST. Ecrire a Mnatllo Thierry 7 R. du Pre Hibou 73490 la Ravoire.

74 N° 17088
Vds. Atari ST + ecran mono. (SM 124) + de nbrx. jx. et utilitaires au prix de 2890 frs. Demander Fabrad. Tel: 50.71.03.50.

75 N° 17019
Vds. mon. coul. Atari 1425 + filtre 1000 frs. + nbrx. jx. + utils. + educatifs a prix interessant. Vds. imprim. Citizen Swift 24 avec 20mois de garantie + cable. Contacter Pedro Lacerda. Tel: 43.66.30.16.

75 N° 17127
Vds. Atari 1040 STF + mon. coul. SC 122b. + 2 joys + 1 souris. Prix 5000 frs. Tel: 46.28.62.92 (apr. 17b.).

75 N° 17172
Vds. jx. orig. 60: jx. a 80 frs. Tel: 45.78.11.59. Demander François.

75 N° 17218
Vds. 520 STF + orig.: (Barbarian 2, R-Type etc.) + souris + 2 joys. + 2 boites de rengement + 70 DK + prolongateurs. Demander Stéphane Tel: 47.97.79.91.

75 N° 17221
Vds. 520 STE + freeboot + nbrx. jx.: (F19, Kick Off etc...) le tout en tbe. Prix: 2900 frs. ou avec mon. coul. SC1425. 4000 frs. Tel: (16-1) 40.36.40.21.

75 N° 17307
Vds. 520 STF gonfle a 1040 + lect. ext. 3" 1/2 + ecran coul. + tapis souris + 10 jx. (orig.) : (Panza, Powermonger etc...). + Stos langage le tout en tbe. 3800 frs (a deb.). Tel: 45.08.49.86.

75 N° 17376
Vds Atari 520 ST + écran coul. + jx. ori. le tout 2900 frs. (sepa. l'écran: 1500 frs. le ST: 1800 frs. Tel: 45.48.65.50. Paris.

76 N° 17346
Vds Atari 520 STF + mon. coul. SC 1425 + souris + joy. + utils + demo + boite de rangt. le tout en tbe. Contacter Emmanuel au 35.62.97.19.

77 N° 17095
Vds Lynx + 3 jx.: (California Games, Zalormercery, Blue Lightbining). Prix 850 frs. Tel 64.27.51.77.

77 N° 17351
Vds. 520 STF + mon. coul. + nbrx. jx.: (Kick Off 2, Pang etc...) + joy + souris neuve le tout en tbe. Prix: 3890 frs. Demander Cedric au 64.35.01.58.

77 N° 17395
Vds. Atari STE + nbrx. jx. + freeboot + souris + man. Val.: 6000 frs. cédé a 3500 frs. ou ecb. contre Amiga 500 ou 1000. Tel: 64.39.09.18. (apr 19b.).

83 N° 17241
Vds jx. sur Atari: (Operation Stealt, Tortue Ninja etc...). Demander Olivier au 94.82.06.35. (apr. 17b30).

91 N° 17386
Vds super sboot tben up D.P. Demander le pour votre Atari Prix ridicule a Masset J-Claude 8 R. Henri Dunant 91000 Evry. Tel: 69.91.02.97.

92 N° 17187
Vds 520 STF 1800 frs. Contacter Jamel. Tel: 46.61.52.67. (apr. 20b.).

92 N° 17004
Vds. Atari 1040 STE + mon coul SC 1435 neuf + nbrx. jx. + livre. Prix: 5000 frs. Contacter Reza Ackbaraly 116 R. Salvador Allende 92 Nanterre.

92 N° 17062
Vds. 520 STE gonfle a 1 MO + mon. coul. + joy. + souris + livres + nbrx. utils. Prix 4700 frs. Contacter Alain. Tel: 47.69.00.02.

92 N° 17110
Vds. Atari 520 STE + mon. coul. + nbrs. jx. + 2 joys. + souris (embal. d'orig.). Prix 4200 frs. Tel: 47.02.36.51. (apr 8b.).

92 N° 17145
Vds. Atari 2600 + 10 jx. (Hero, Desert F, Centripede etc.) + 2 joy. + transfo. cede: 650 frs. (val.: 1600 frs.). Tel: 47.30.19.48. (apr. 20b.).

92 N° 17365
Vds. 1040 STF + mon. coul. 1224 + imp. Panasonic KX-P1180 + matos + nbrx. logiciels Prix: 6500 frs. Gregory Rosemberg 45 Grande Rue BP25 92310 Sevres. Tel: 45.34.83.62. tbe.

93 N° 17040
Vds. 1040 STE + 2 joys. + livres + revues + disks + freeboot. Prix 3500 frs. a deb. Vds aussi Spectre 128K. Prix 2500 frs. a deb. Contacter Marc ou Patrick. Tel 43.61.57.29.

93 N° 17277
Vds. 520 STF + mon. coul. + souris + joy. + nbrs jx.: (Dick Tracy, Turrican 2 etc...). Prix: 3700 frs. a deb. Demander James. Tel: 48.35.39.60.

93 N° 17327
Vds. Atari 520 STFDF + joy. + souris neuve + nbrx. jx. + utils. + peritel 2000 frs cause acb. Amiga 500. Tel: 43.83.23.01. (apr. 19b30).

94 N° 17058
Vds. Atari 1040 STE avec prise perit. + nbrx. jx. + souris tbe. (ss. garantie 1 an). Prix: 2500 frs. Contacter Stéphane. Tel: 48.85.92.35.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

95 N° 17253
Vds. Atari 520 STE + mon. coul. + souris + joy. + utils. + manuel + jx. etat neuf. Prix 4500 frs. Contacter Cecile. Tel: 39.88.78.64.

AUTRES

ACHAT

19 N° 17240
Acht. ordi. ou cons. Atari Amiga Nec Sega en panne ou cassé pour pieces. A bon prix. Echange jx. Megadrive. Alex au 55.84.20.92. (apr. 20h.).

45 N° 17097
Ach. mon. coul. VGA + carte VGA 8bits. Contacter Ferbat. Tel 38.67.07.89. (entre 7 et 9h.).

CONTACT

44 N° 17369
Ch. contacts serieux pour éch. des jx. Poss. news(Battle Tech 2 etc...). Tel: 40.24.87.63. ou écr. liste a. Hayves Pierre Kerbironne Guerande 44350.

57 N° 17273
Ch. contacts sympas sur PC et Macintosh. Christian Stepec. Tel: 87.88.28.91.

64 N° 17055
Ch. contacts sur PC 3 1/2. Envoyer liste,rep,ass. Vds. aussi PC 3 1/2 a prix tres interessant. Alfred Cerdan 46 R. de Behobue. 64700 Hendaye.

64 N° 17213
Ch. contacts sur PC 5"1/4 envoyer liste. Reponse assurée. A Thibault Candebat 45 Av. Rauski 64110 Jurançon.

67 N° 17033
Un nouveau fanzine est né. C'est MAD qui sortira au mois de juin. Si vous voulez des infos, joindre une enveloppe avec 1 timbre a 2 frs. 30 à MAD 8 R. Erne St. Lear. 67000 Strasbourg. Tel 88.31.12.00.

76 N° 17054
Ch. contact PC 5"1/4 si possible CGA coul. et PC 1512 Amstrad. Adr. Guillaume Boulet 1 R. de la Vatine. 76130 Mont Saint Aignan.

78 N° 17154
Ch. contacts serieux sur PC 5" 1/4. Possede nombreux jx. et rech. F29, Lemmings, GP500 2 etc. Contacter Yannick au 30.43.14.18.

VENTE

17 N° 17211
Vds. C64/C128 + 1 man. + bible + jane + nbrx. jx. + news + boite de rangt. + livres (le tout en tbe.). Prix: 2800 frs. Contacter Michael au 46.45.33.85. (apr. 18h.).

30 N° 17113
Mme Lopez. Vds. ord. VG5000. Prix 500 frs. Tel 66.71.17.48.

34 N° 17140
Vds. Thomson MO6 tb. + 38 jx + crayon optique + joy. Prix: 1000 frs. Tel: 67.24.00.79.

44 N° 17203
Vds. Thomson TO8D + joy. + jx. le tout en tbe. Tel au 40.70.73.35. Prix tres interessant a deb.

45 N° 17223
Vds Vectrex avec ecran incorporé + 4 jx + man le tout en tbe. Prix 1000 frs. Tel: 38.45.68.63. (entre 8h. 8h30). Demander Michael.

59 N° 17086
Vds. jx. MSX: Soccer, Nemesis, Vampire Killer etc.). Prix: 100 frs l'un. Contacter JB Hennion. Tel: 20.56.78.40.

62 N° 17168
Vds jx C64 K7. Liste sur demande. Petit Pascal 7 R. du Poitou. 62320 Drocourt.

64 N° 17246
Vds. nbrx. jx. pour PC 3" 1/2 5" 1/4: (Pac Man, Space Invaders 1 et 2 etc...). Prix entre 50 et 150 frs. Contacter Jean-Stephane au 59.34.78.62.

69 N° 17007
Vds. CBS, console + péritel + transfo. + 3 jx.: (Donkey Kong, Space Fury, Zaxon). + 2 man. Prix 1500 frs. (valeur initiale 3000 frs.). Contacter Denis au 78.31.55.72. (apr. 19h.).

69 N° 17012
Vds. jx sur PC 1512: (DD 2, Les Voyageurs du temps, Budokan, Prof Detective, Winter Olympiad, Summer Olympiad, Days of Thunder etc.). Ecrire a Cohn Joffrey 6 R. Louis Dransard. 69007 Lyon.

75 N° 17056
Vds C64 + 2 lect. K7 + man. + cart. + utils. + livres + jx. Prix 2000 frs. a deb. Ecrire a: Didier du Fay 4 Cite Hermel. 75018 Paris. Urgent, réponse assuree et rapide.

77 N° 17362
Vds. PC Amstrad 1640 HD 20MO + 1 lect. 5" 1/4 + souris Microsoft + gem + quatro + first publisher + jx. tbe. Prix: 7000 frs Tel: 60.07.43.05. (apr. 19h.).

78 N° 17076
Vds. mon. coul. C6A Tandy cm.5 (ach.: 2500 frs.) cédé: 1600 frs (peu serv.) ss/garentie. Tel: 34.79.34.70.

81 N° 17048
Vds. Spectrum + 3 + 1 man. + 15 disquettes. Prix: 700 frs. Tel 63.74.12.44.

81 N° 17051
Vds. Thomsom TO8D + 1 joy. + jx.: (Top Gun, Green Beret, Renegade, etc.). Prix: 1150 frs. (val. reelle 1670 frs.). Tel (63).74.12.44.

82 N° 17103
Vds. jx. sur PC 3" 1/2 (Countdown et Crime Wave). Prix: 150 frs. l'un Contacter Benoit au 63.39.86.29 (apr. 17h.).

84 N° 17381
Vds PC 1512 DD + mon. coul. + sprint v1.01 + nbrx. jx.: (Pool of Radiance, Bard's Tale etc...) + env. 40 DK vierges prix: 3500 frs. Tel: 90.72.06.65.

85 N° 17332
Vds. PC 1512 + 25 logiciels + 1 seul lect. 5" 1/4. en Vendee de pref. tbe. + mon. coul. Prix 4000 frs ou -. Guesoon Emmanuel 2 R. du Moulin Casse 85100 le Chateau d'Olonne. Tel: 51.95.40.89.

91 N° 17287
Vds. PC Tandy 1000 EX + mon. coul. 256 KO. + 1 man. + jx. + D7 + utils. etat neuf. Prix: 3200 frs. Mme Pleuchot. Tel: 60.78.45.08.

91 N° 17156
PC Eepson AX portable 640 KO + 2 Mo Dd 20 Mo 2 alim. sacoche état neuf. Tel: (16-1) 60.86.62.74.

92 N° 17091
Vds. DD. 40 MO NEC pour PC 1400 frs. + carte controleur MFM 300 FR + carte VGA 512 k 700 FR: Tel (1).47.92.34.76.

92 N° 17188
Vds. PC compatible 386DX 25 Mhz. + 64 KO cache + ecran VGA coul. haute resolution. Prix 16000. Tel: 46.61.52.67.

92 N° 17189
Vds PC BULL 286 + VGA coul. Prix: 7000 frs. 46.61.52.67.

92 N° 17190
Vds 2 DD. interne pour PC le premier 120 MO a 6000 frs. le deuxieme 60 MO 3000 frs. Tel 46.61.52.67.

92 N° 17286
Vds. PC CGA 4 coul. etat neuf ss. garantie + 2 lect. 3" 1/2 + manuel utils. + logiciels. Works + MS-DOS 4.01 + 2 jx.: (Indy 3, Golf + souris 5000 frs. Contacter Marc. Tel: (16) 47.85.85.83.

94 N° 17361
Vds. PC/XT 10 Mhz. ram 640 KO + DD 20 MO + lect 5" 1/4 + ecran mono. + imprimante coul. Star LC10 + logitiels. Prix ; 5900 frs a deb. Tel: 48.8.24.20.

94 N° 17037
Vds. 1 ecr. EGA. 14 PC. Prix 1500 frs. 1 ecr. 12 PC Hercule + carte. Prix: 500 frs. Contacter Raphael. Tel 45.47.24.20.

94 N° 17182
Vds. jx. et accessoires sur MSX prix interressant. Tel: 45.47.19.23. Demander Denis. Cherche contacts sur Amiga.

95 N° 17234
Vds. PC 5" 2 DD N8B + souris + dessin + dos + system gem + tableur + TDT + 5 jx. + DD 20 MO. Prix: 7000 frs. Contacter Carlos. Tel: 39.94.57.88.

95 N° 17319
Vds. au plus offrant MSX 2 + mon. Philips NMS 8245 + livres + nbrx. Programmes. MSX 2 dans boite d'emballage d'orig. ou ech. contre jx. ou acc. Megadrive. Contacter Philippe au 39.82.58.39.

AMSTRAD

ACHAT

59 N° 17205
Rech. DK pour CPC de traitement de texte (achat a bas prix). Demander Antoine au (16-1) 20.02.65.64.

CONTACT

16 N° 17252
Ech. sprites alive orig. contre Jade avec notice. Contacter Philippe au 45.67.97.70. (apr. 18h.).

28 N° 17389
Ch. contacts serieux sur CPC 6128 pour ech. des logiciels. Ecrire a Gentil Stephane 29 A R. du Grand Faubourg 28000 Chartres. Tel: 37.36.59.14.

69 N° 17128
Ech. Lynx + 6 jx. contre clavier Amstrad 6128 azerty bon etat. Contacter Georges. Tel: 78.76.31.09.

76 N° 17016
Ch. contacts pour ech. DK. et cart. sur CPC+ et GX 4000: (Panza, Light Cor...). Vds k7: (Skweek, Rick...). Bas prix. Tel 35.47.01.85.

76 N° 17388
Ch. contacts serieux pour jx. + utils + demos + bidouilles. Contacter Creton Mario Square Claude Monet Immeuble Bourgogne apt. 2001 76530 Grand Couronne.

VENTE

02 N° 17382
Vds. nbrx jx. sur Dk vendu au prix de 590 frs. Tel: 23.22.66.87. et rech. Atari 520 STE. Prix 2000 frs. env.

04 N° 17015
Vds. CPC 464 mono. + nbrx. jx. + man. + livres et manuels. Prix a debattre. Bourdeau Stephane Quartier Novellini. 04000 Digne Les Bains. Tel: 92.34.04.70 au H. de R.

13 N° 17290
Vds. (orig.) CPC DK 6128: 4 jx.:(Iron Lord, Mortvielle Manor etc...). Prix: 200 frs. Contacter Jean Marc a Marseille. Tel: 91.70.63.78.

16 N° 17068
Vds. jx. Amstrad K7 et DK orig. ou échange contre jeu Megadrive. Vds. mon. coul. CTM 644 et lecteur K7 pour 6128. Masson Herve 49 R. Pierre de Malte. 16270 Roumazieres.

19 N° 17008
Vds. jx. sur CPC 6128. Entre 80/150 frs. Ecrire a Stéphane Mestre. Av. Jean Baptiste Laumond. 19190 Aubazine. Tel 55.85.54.82. (Apr. 19h.).

25 N° 17080
Vds. CPC 6128 mono. + adapt. tv + nbrx. jx. + joy. + kit de télécharg. + cable minitel + manuel. Prix 2000 frs. Contacter. Malcolm. Tel: 81.32.15.62. (apr. 19h.).

30 N° 17079
Vds. CPC 6128 coul. + ralonge ecr. et clav. + Housses + manuel + DK + nbrx. jx. + 1 joy + 30 revues + cbl. tlchr. le tout tbe. Prix: 3500 frs. (val: 6500 frs.).(si poss. vente pres du Gard). Contacter Joel. Tel: 67.81.10.88.

30 N° 17353
Vds CPC 6128 + DMP 2160 + scanner + 2lect. 5" 1/4 + nbrx. jx. + meuble. Val 10000 frs. cédé 6500 frs. Contacter Olivier Fournier. Tel: 67.81.88.05.

31 N° 17308
Vds. utils. pour CPC: (Traitement texte, Gestion fichier, Base donnees.) le tout 100 frs. B-Gourdon la Guinguete 31390 Carbonne. Tel 61.87.00.19.

31 N° 17311
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + nbrx. jx. + utils. (fevrier 1991). Tres bon etat. Prix: 2200 frs. Demander Julien au (16) 61.52.12.36. (Val. dut tout 7000 frs).

31 N° 17401
Vds. CPC 6128 coul. (tbe.) + nbrx. jx. Prix: 3000 frs (val.: 6000 frs. Contacter Thierry. Tel:61.88.96.25. (H.R.).

31 N° 17402
Vds. CPC 6128 coul. + 1 Joy. + jx. + utils. Prix: 2800 frs. (Val.: 5000 frs.). Contacter Cyril. Tel: 61.86.78.84. (apr. 18h.).

38 N° 17053
Vds. jx. pour 6128: (Lotus Esprit, Ghosbusters 2 etc. Entre 80 et 100 frs.). Contacter Michael. Tel: 76.75.81.25. Poste 1518. Mr Genty 3 R. de la Care. 38120 Saint Egreve.

44 N° 17301
Vds. nbrx. jx. orig. sur DK pour Amstrad CPC 6128 tbe. notices incluses. Prix: 30 a 80 frs. Ecrire a Mr Adnot Frédéric 6 R. Bernard Palissy 44600 Saint Nazaire.

47 N° 17082
Vds. PC 1512 SD coul. + imp. DMP 3160 + nbrx. jx. + 1 joy. le tout 5500 frs. Contacter Julien. Tel: 53.88.90.45. (apr. 18h.).

47 N° 17112
Vds. lecteur de DK + 25 DK. Prix: 1200 frs. Vds. aussi jx. orig. env. 40 frs. Tel: 60.07.11.68.

50 N° 17335
Vds CPC 6128 + mon. mono. + nbrx. jx. + DK + 100 revues + listings 1500 frs. Vincent Godefroy 20 R. de Bel Air 50560 Gouville sur Mer. Tel: 33.47.83.49. (apr. 18h30).

59 N° 17031
Vds. jx. CPC K7 originaux. Prix interessant. Envoyer envel. timbree a Mantel Michel 1/42 groupe rénovation. 59160 Lomme.

59 N° 17009
Vds CPC 464 coul. + moni. mono. + adapt. tv + livres + jx. + prog. Prix: 1500 frs. Ecrire a Sobczak Fabrice 19 R. Gambetta a Saint-Aubert 59188. Tel: 27.37.25.06.

59 N° 17247
Vds Amstrad CPC 464 + nbrx. jx. + nbrx. revues le tout tbe. 1500 frs. a deb. Tel: 28.20.39.31. Demander Emmanuel 59240 Dunkerque.

59 N° 17275
Vds. Amstrad CPC 464 coul. + man. + nbrx. jx. + joy. Prix 1500 frs. Contacter Sammy. Tel: 20.75.19.13. (18h. et mercredi).

66 N° 17245
Vds. Amstrad CPC 464 + mon. mono. + nbrs. jx. + man. Prix: 2000 frs. Contacter Jerome. Tel: 68.34.13.74. (apr. 17h30).

67 N° 17378
Vds. jx. DK pour Amstrad: (Batman, Ghosbuster 2 etc...) + magnum light phaser + prog anglais: 500 frs. Tel: 22.96.17.47. (apr. 18h.). Demander Alexis.

69 N° 17249
Vds CPC 6128 coul. 88 89 tbe. + 1 joy. + revues. informatiques + nbrx. jx. Prix: 3500 frs. Tel: 74.70.96.10. Demander Stéphane ou laisser message.

74 N° 17257
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + 1 man. + nbrx. logiciels (jx. utils.). Prix interessant. Demander David au 50.03.29.90. (apr. 18h.).

75 N° 17087
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + joy. + nbrx. jx. Prix: 1400 frs. Contacter David (16.1).45.25.02.14.

75 N° 17222
Vds. Amstrad 6128 + mon. coul. 2 joys. + nbrx jx.: (Ghosbusters, Operation Thunderbolt etc...) tout en tbe. Prix; 2300 frs. Tel: 45.63.27.73 Demander Gregoire.

75 N° 17293
Vds. CPC 6128 mon. coul. + 2 joy. + 1 manuel d'utilisation + nbrx. jx.: (Chase HQ, Robocop.). Prix: 2700 frs. a deb. Contacter Sébastien au 45.67.53.91.

76 N° 17093
Vds. CPC 6128 mono. + joy. + jx. (Compilations). Tel 35.88.10.80. Prix 2000 frs a deb.

76 N° 17270
Vds CPC 464 + mon. coul. + livres (programmes) + jx. Prix: 2500 frs. Tel: 35.73.18.88. Demander Raoul.

77 N° 17174
Vds. CPC 6128 + mon. mono. + nbrx. jx. + joy. + mags + manuel prix: 2800 frs. Contacter David. Tel: 60.20.87.25.

77 N° 17067
Vds. Amstrad CPC 464 + écran coul. + 2 joys. + 1 pistolet + jx. Prix 2000 frs. Contacter Joelle. Tel: 60.01.30.66.

77 N° 17239
Vds. PC 1512 5" 1/4 + mon. coul. + jx + souris + man. + tableur et traitement de texte + filtre le tout pour: 2500 frs. Tel: 64.73.18.13. Salesse Nicolas.

78 N° 17363
Vds. Amstrad DDI-1 + nbrx. jx. Prix: 1200 frs + Quikshot 2: 50 frs. + ZX 81 + livres: 150 frs. + jx.: (Cobra, Army Moves, Super Cycle etc...). Prix 150 frs. (pour 464). Tel: 39.73.59.04.

84 N° 17030
Vds. CPC 6128 coul. + log. + jx. + utils. + bcp. d'originaux + joy. + revues (tbe.). Prix 2200 frs. Tel (16) 90.76.86.16. (apr. 17h.).

85 N° 17354
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx.: (Panza, Rick Dangerous 1 et 2 etc...) + tuner + revues + nbrx. accessoires en tbe. Prix: 3000 frs. a deb. Demander Jean au 51.54.36.36. (apr. 18h.).

88 N° 17397
Vds. Amstrad CPC 6128 coul. + DK etat neuf. 2800 frs. Rodolphe Arnould. 16550 Ban. de Tendon 88200 Remiremont.

91 N° 17142
Vds. jx. Amstrad PC 5" 1/4 tout neuf. Prix 150 frs. (boite et notice). Contacter Bertrand. Tel: 69.01.54.79.

92 N° 17209
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + nbrx. jx.: (Robocop, Skweek etc...) + manuel + 2 joys. + utils. Prix: 2300 frs. (tbe. 1 an 1/2). Contacter Nicolas au 47.50.13.43 (apr. 17h.).

92 N° 17210
Vds. jx. a 100 frs. Vds. pistolet GunStick (jamais servi). Tel: 47.84.47.60 demander Aurelien.

93 N° 17032
Vds. CPC 6128 coul. + 2 joys. + nbrs. DK. + magneto. + dedoubleur + rallonges + cables magneto. Prix: 2900 frs. Contater Frederic. Tel 42.43.37.06. (apr. 8h.).

93 N° 17115
Vds. GX 4000 + 3 jx. 1300 frs. ss. garantie 07/01/91. Tel: 48.40.06.39.

94 N° 17074
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx jx + joy. + bte. de rangement + Discologie 5.1 + 2 manuels + TTX et educ. Le tout en tbe. Prix a deb. Tel: 48.53.32.47. (apr. 20h.).

94 N° 17083
Vds. Amstrad 6128 + joy. + nbrx. jx. Prix 2000 frs. Tel: 30.30.26.74. (region parisienne uniquement).

94 N° 17084
Vds. CPC 6128 coul. + joy. + nbrx. jx. + livres + utilitaires. Prix: 2200 frs. Tel: 48.76.76.09. Demander David.

94 N° 17122
Vds. CPC 464 coul. + nbrx. jx. + 2 manettes + mode d'utilisation a 1700 frs. a deb. Contacter Sami. Tel: 46.82.42.56.

94 N° 17281
Vds. CPC 6128 coul. + 2 joys + Lect K7 + nbrs. jx. orig. + manuels + cordon lect. K7 (val. 7000 frs.). Prix: 2700 frs. etat neuf. Contacter. Arnaud. Tel: 46.70.61.23.

94 N° 17349
Vds. CPC 464 + 2 lect. de DK + livres tbe. + jx + peritel. Val: 7000 frs. vendu:2200 frs. Tel 48.99.39.84. Demander Christophe (apr. 20h.).

95 N° 17202
Vds CPC 6128 + tuner tv + nbrx. jx. + 1 man. + radio reveil + meuble + boite de DK. Prix 2900 frs. Contacter Raoul au 39.93.33.52.

95 N° 17383
Vds CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + man + revues. Prix: 2400 frs. Demander Halim. Tel: 34.19.29.03. (apr. 18h.). sur la region parisienne.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

17

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

NEC

ACHAT

13 N° 17157
Acht. Parsolstar, Pckid avec boites et notices. Tel: 91.67.04.89. (le soir).

13 N° 17325
Acht. jx. NEC: (R-Type, Doramon, Gunhed, Splattehouse, Wonderboy 2, Chan & Chan, Parasol Star). Prix entre 200 et 300 frs. Contacter Fréderic Tel: 91.98.70.41. (apr. 18h.).

29 N° 17261
Acht. jx. Supergrafx: (Granzort 350 frs. et Ghouls'n Ghost 400 frs. tbe.). Contacter Arnaud. Tel: 98.95.75.31. (20h.).

57 N° 17250
Acht. ou ech. CD rom + adpt. CD + SGRF. + jx. contre Amiga 500 + jx. + joy. + doc. + mouse master etc... Tel: 87.65.77.11. poste 216 (apr. 18h.).

CONTACT

05 N° 17355
Vds. NEC Supergrafx + jx.: (Gouls'n Ghost, Aldynes) + 1 man. tbe. Prix: 1700 frs. Contacter Violette: 93.13.85.81. 0600 Nice + Master System Sega + 4 jx. gratuits.

17 N° 17070
Ech. Son Son 2 contre Formation Soccer ou Super Volley Ball ou World Beach Volley. Tel: 45.32.22.44.

62 N° 17135
Club NEC1 : Vente echange abo: 200 frs./an. Un jeu est offert aux 150 premiers adherents. Tel: 21.75.53.89.

VENTE

13 N° 17057
Vds. Supergrafx + 1 jeu + 1 joy. Prix: 1450 frs. Contacter laurent. Tel 91.49.02.89.

13 N° 17344
Vds. pour NEC le jx.: (Barumba) pour seulement 200 frs. (frais de port inclus). Ecrire a: Chapus Nicolas les Pierrettes Clos Chantemerle Rte. Cezanne 13100 Aix en Provence.

44 N° 17297
Vds NEC1 + Gunhead a 500 frs. et jx a 190 frs. (ss. garantie) + éch Battle Ace sur Supergrafx contre Adlyne ou Darius. Tel: (16.1) 40.04.30.33. Demander Jean-François.

49 N° 17329
Vds. NEC PC-Engine + nbrx. jx.: (Super Star, Soldier, Dragon Spirit etc...). Val: 5400 frs. cédé a 2700 frs. a deb. Pellon Arnaud 32 R. de la Gare 49130 Les Ponts. Tel 41.44.60.57.

62 N° 17374
Vds. ou éch. PC-Engine + 1 joy. + 5 jx. + document. Val:3290 frs. vendu: 1300 frs. Tel: 21.20.20.98 ou éch contre Megadrive + 2 jx. + 1 joy. Demander Seb.

75 N° 17123
Vds. Aldynes sur Supergrafx 350 frs (val. 450 frs.). Demander Julien au 45.57.26.23.

75 N° 17139
Vds. NEC Coregrafx + 4 jx.: (Ninja Spirit, Newzeland Story etc.). Prix: 1500 frs. Appeler Pierre au 45.32.92.74. (apr. 8h.).

75 N° 17171
Vds. NEC Coregrafx + 7 jx.: (Chase HQ, Alice etc...). Prix: 1400 frs. Contacter Renato. Tel: 45.89.32.64. (apr. 18h.).

76 N° 17219
Vds. Coregrafx (fin 90) + 3 jx.: (Operation Wolf etc.) 900 frs. ou avec mon. coul. Philips 1900 frs. Demander Laurent au 35.95.60.06. (apr. 17h.).

82 N° 17046
Vds. jx. NEC: (Legend of Hero Tomna neuf). Prix 250 frs. ou ech. contre: (Formation Soccer). Contacter Regis. Tel 63.04.99.50. à partir de 19h. et 14h. le Mercredi.

82 N° 17334
Vds. NEC Coregrafx + 6 jx.: (Formation Soccer, Dead Moon etc...). Prix: 1900 frs. ou éch. contre Megadrive + 1 jx. au moins. Tel 63.95.22.66. Demander Herve 18h.

92 N° 17085
Vds. Supergrafx + Gzork, Burning Angel. Prix 2000 frs. Contacter J-Claude. Tel: 40.96.01.81.

92 N° 17390
Vds. NEC PC-Engine avec 7 jx.: (Hurricane, Veigues, Robo-Kid etc...). Contacter Sébastien au: 47.51.02.71. Val: 3080 frrs. vendu: 2200 frs a deb.

93 N° 17047
Vds. console NEC Supergrafx (ss/garantie) + correcteur couleur + son stéréo (hi-fi) + nbrx. jx.: (Out run, Grand Zork etc.) avec emballage d'orig. Prix 1900 frs. Contacter Pascal. Tel: (1) 48.67.13.38.

93 N° 17259
Vds. jx. CoreGrafx.: (F1 Triple Battle, Dragon Spirit etc...) entre 150 et 200 frs. l'un. Vds. jx Atari a partir de 100 frs.: (Panza, wanted etc...). Tel: 48.43.54.70.

95 N° 17022
Vds. Nec Coregrafx 60 hz. garantie sans jx. Ach. CD les voyageurs du temps 40 + port. Vds. jx.: Exciter bike Nes 170 frs. Mohand Chaalal 83 R. du Temps Perdu. 95000 Jouy le Moutier.

NINTENDO

ACHAT

75 N° 17098
Ach. jx. Nintendo. Maxi: 100 frs. l'un. Me deplace. Nicolas Tilly. Tel: 42.58.81.34. (apres 17h.).

75 N° 17256
Acht. ou éch. tous jx. pour consoles Nintendo. Contacter Mr. Eric. Tel: (1) 42.89.58.26.

77 N° 17197
Acht. jx. sur Gameboy: (Beach Volley, Chess Mater, In Your Face, Chase HQ. Prix env. 100 frs. l'un). Vds. QIX: 100 frs. Contacter Anthony Bartolo. Tel: 64.05.55.25.

95 N° 17266
Acht. sur Gameboy jx.: (Batman (env. 100 frs.). Demander Nicolas. Tel: 30.30.33.64. (av.20h.).

CONTACT

13 N° 17384
Ch. (sur Marseille uniquement) contacts sur Gameboy. Ecrire. Clouzet Eric 15 allee Saint Madeleine 13011 Marseille. Tel: 91.44.57.99.

73 N° 17038
Vds. sur Gameboy (Robocop): Prix 180 frs. ou ech. contre (Contra ou Dragon Lair). Tissot Jerome 170 R. du Mont Cuchet. 73130 Saint Etienne de Cuines. Tel: 79.56.33.44.

76 N° 17312
Ech. jx.: (Robocop, Tmnt, Chase HQ, Gremlins 2 etc...). Tel: 35.82.71.30. Demander Mathieu.

77 N° 17184
Ech. Nintendo 8bits contre Sega 8 bits ou possibilite de la vendre a 1100 frs. + 3 jx. Contacter Mickael. Tel: 64.28.29.64.

95 N° 17081
Ech. 2 jx.: (Xenophobe, Slime Wold) de Lynx contre une Gameboy. Contacter Laurent. Tel: 39.91.21.34.

VENTE

13 N° 17125
Vds. console Nintendo tbe. 500 frs. 16 jx. de 100 à 200 frs. Tel le soir: 91.02.47.99.

13 N° 17279
Vds console Nintendo + 3 jx etat neuf val. 5565 frs. vendu 2700 frs. Tel 42.72.32.60. (apr. 20h.).

21 N° 17244
Vds. Gameboy avc cable video link + 8 jx. tbe. Prix: 1500 frs a deb. Contacter Sylvain au 69.39.57.76.

23 N° 17243
Vds. console Nintendo + 17 jx. (Super Off Road, Double Dragon 2 etc...) + 2 joys (val. 7500 frs) vendu: 3500 frs. a deb. Demander Cyril. Tel: 55.65.00.17.

24 N° 17387
Vds. console Nintendo + 2 ou 3 jx.: (Faxanadu, Rygar ou Metal Gear) le tout 900 frs. Contater Mathieu.Tel: 53.22.04.59. (le week end).

26 N° 17163
Vds. NES avec joy. + robot + 5 jx. + pistolet le tout 200 frs. Contacter olivier. Tel 75.98.97.63.

27 N° 17331
Vds. NES + 1 jx.: (Dragon Ball) Garantie encore 5 mois. Prix 600 frs. Allanic Palvadeau 82 R. des Aerostiers 27000 Evreux. Tel: 32.33.37.93.

28 N° 17379
Vds. NES + joy. NES advantage (1 an) + jx.: (DD2, Tetris etc...) le tout en tbe. Val: 4000 frs. cédé a 2200 frs. Contacter JP au 37.25.70.64.

38 N° 17024
Vds. Nes Nintendo + 2 joys. + Mario Bros + Le Robot et Gyromite avec emballages d'origines. Tel: 76.72.54.96.

38 N° 17144
Vds jx. Nintendo + pistolet + 2 jx. Prix 200 frs. Contacter Collomb David la Demoiseliere. 38470 Vatiliev.

38 N° 17342
Vds. Nintendo + 11 jx.: (Smb1, Castlevania etc...). Prix réel: 4500 frs. vendu: 2500 frs. Tel:76.21.29.78. (Isere).

44 N° 17370
Vds. Gameboy + cable link + Tetris + cable stéréo (encore ss. garantie) etat neuf. Val: 590 frs. vendu 375 frs. Tel: 40.72.84.69.

51 N° 17323
Vds. Gameboy + 6jx.: (Tortue Ninja, Marioland etc...). Prix: 1500 frs. + cable video link + ecouteurs. Contacter Guillaume au 26.49.99.28. (apr. 16h.). 51100 reims.

53 N° 17316
Vds. Gameboy (dec. 90) + 4 jx.: (Mario, Golf, Tetris. Gameboy seul: 600 frs. avec les jx. 1000 frs. Contacter Renaud seulement le week-end au 43.53.08.60. Laval.

54 N° 17138
Vds. jeu Nintendo: Fester's Quest. Prix: 300 frs. Contacter Anthony au: 83.63.63.62. (apr. 18h.).

54 N° 17380
Vds. NES + man. + 8 jx.: (Mario 1 et 2, Castlevania, Rygar etc...). Prix: 3300 frs. Contacter Chi Minh au 83.98.59.83. (apr. 18h.).

54 N° 17396
Vds. console Nintendo + jx.: (Mario Bros, Duck Hunt etc...) + 2 man. zappeur + Metroid le tout 900 frs. Contacter Julien au: 83.41.41.79. a Villersles. Nancy 54600.

60 N° 17124
Vds. jx. sur Gameboy de 100 a 150 frs. Tel: 44.76.08.74.

62 N° 17071
Vds. console NES + SMB 1. Prix 250 frs. et 5 jx.: Zelda 1, Trojan, Ghost n' Goblins, Soccer, Wrestlemania de 100 a 185 frs. a deb. Tel 21.26.22.81.

62 N° 17130
Vds. ou ech. jx. Gameboy: Duck Tales et Gargoyle's Quest (150 frs.). Tel:21.55.21.80.

73 N° 17352
Vds. jx. Nintendo: (Duck Tales, Megaman 1 et 2 etc...) 300 frs l'un ou 1200 le tout. Vds aussi Fester's Qest et robo-demons 500 frs les deux. Contacter Alexis. Tel: 79.07.92.19.

74 N° 17017
Vds. Gameboy + 4 jx. + Lightboy + 4 accus. + Videolink. Prix: 1000 frs ou sans accus.: Prix 900 frs. Demander Gilles. Tel 50.51.62.90 (entre 19h et 22h).

75 N° 17052
Vds. Megaman 1 et 2, Ducktale, Bobble, Blackmanta, Skate or Die, Bayou, Billy, Supermario 2, Robocop. Contacter Riand Raphael. Tel: 45.65.41.30.

75 N° 17158
Vds. Gameboy + Tetris, Appleway, Marioland etc. Prix 550 frs. contacter Cedric. Tel: 43.72.38.68. sauf les week end.

75 N° 17180
Vds Gameboy + jx.: (Golf, Supermarioland etc...) + light boy (tbe.) val.: 1600 frs. vendu 1200 frs. Tem: 46.06.52.87.

75 N° 17214
Vds. NES + 9 jx. + zapper + 2 joys. le tout a 2490 frs. Contacter Vincent ou Julien au 42.36.91.73. (exclusiv: sur Paris et banlieue).

75 N° 17358
Vds. sur Paris: Megadrive JAP. + 5 jx.: (Golden Axe, Dj Boy etc... 2000 frs et Super Famion + 1 jx. (ss. garantie) 2400 frs. Contacter Laurent (a partir de 18h.) au 42.01.97.36.

75 N° 17372
Vds. Gameboy + 4 jx.: (Tetris, Gargoyle's Quest etc...). ss. garantie. le tout: 850 frs. Contacter Christophe. Tel: 43.70.98.12.

77 N° 17225
Vds. Nintendo + 6 jx. + man. NES + robot + pistolet et 2 manettes. Prix: 2500 frs. (val. 5000 frs.) a deb. Tel: 64.33.33.47. Contacter Nicolas. (apr. 18h.).

78 N° 17207
Vds. console Nintendo + 7 jx.: (Dragon 2. Castel Vania2, Tortues Ninja). Prix: 2000 frs. (a deb.). Tel: 30.59.31.59.

78 N° 17385
Vds. Gameboy + ecouteur + cable + 4 jx. (mars 91) (Supermario, Double Dragon, Gargoyle Quest, Tetris : 800 frs.). Frais a ma charge. Legrand Frederic. Tel: 30.51.52.19.

81 N° 17049
Vds. NES + Zapper + 2 joys. + jx.: (Zelda 1 + Rygar + Duck Hunt + Super Mario Bros). Prix de 1200 frs. a 1300 frs. Tel (63).74.12.44.

81 N° 17050
Vds. NES + zapper + 2 joys + 4 jx. Prix 1300 frs. Vds. Spectrum + 3 + 1 joy. + jx. Prix 600 frs. Vds TO8 D + 1 joy. + 2 DK. Prix 1150 frs. Tel (63).74.12.44.

91 N° 17101
Vds. NES + 2 joys. + 10 jx. Prix de la console: 400 frs. Prix d'un jx. : 200 frs. Tel: 60.77.51.42.

91 N° 17108
Vds. Gameboy + cable video + casque piles fournies avec. Prix 400 frs. Tel 64.48.52.23. (apr. 18h30).

91 N° 17143
Vds. jx. Nintendo neuf: Section-Z. Prix 150 frs. Conyacter Bertrand. Tel: 69.01.54.79.

91 N° 17195
Vds Nintendo Action Set ss. garantie + jx.: (DD2, Stealth, Atf etc...tbe.). Val: 2200 frs. cede: 1200 frs. Contacter François au Tél: 60.12.21.91.

91 N° 17274
Vds. console Nintendo + 2 man. + Zapper + 6 jx. + Peritel. Prix 1400 frs. Ecrire a Bossu Pascal. 26 Av. des Sallons 91340 Grigny 2.

91 N° 17314
Vds Gameboy 2/91 avec Gamelight et loupe + 9 jx. Val.: 2250 frs. Vendu: 1500 frs. Tel: (1) 60.46.48.97. en cas d'abscence laisser un message.

91 N° 17364
Vds. Gameboy + 5 jx.: (Batman, Gargoyle's Quest etc...) + sacoche + adapt. + casque + cable. Prix: 1150 frs. Contacter Nicolas. Tel: 60.14.73.08.

91 N° 17392
Vds. console Nintendo + phaser + 4 jx: (DD2, Megaman etc...). Val.: 2200 frs. cédé a 1100 frs. a deb. Contacter le 60.78.48.05.

92 N° 17229
Vds. console NES + 4 jx. 1500 frs. Ch. Neo-Geo + 1 jx. 2400 frs. Ch Megadrive + 7 jx. 1500 frs. Vds matls. Nintendo. Contacter Jacob. Tel: 48.70.21.48.

92 N° 17305
Vds. NES + pistolet + 3 man. + 10 jx. tous en tbe. le tout: 2000 frs. Paul au 47.25.49.91. (ap. 17h.).

92 N° 17322
Vds. sur Nintendo. Bayou Billy 250 frs. ou ech. contre 2 jx. Gameboy (Double Dragon, Super Marioland etc...) ou + jx. NES: (Bad Dudes, Gremlins 2). Tel: 46.38.39.25.

92 N° 17326
Vds. Gameboy. + jx. de 100 a 150 frs. liste au 47.71.30.12. (le soir) Demander Kittysay). Ch. Megadrive FR. + Altered Beast a 1000 frs ou JAP. avec 1 jx 900 frs.

93 N° 17099
Vds. NES + 3 jx.: (Super Mario, Duck Hunt, Ice Hocket) tbe. Prix: 1000 frs. Contacter Fabrice. Tel 48.43.29.03.

93 N° 17302
Vds. Gameboy + jx.: (QIX + Gargoyle's Quest + Picsou etc...). Prix a deb. ech. jx. Megadrive. Contacter Brice au 43.63.41.66.

94 N° 17133
Vds jx. pour console Nes. (Metal Gear: 360 frs. Simon's Quest: 350 frs. Goonies 2: 340 frs.). Contacter Joel. Tel 43.39.07.29. (apr. 18h.).

94 N° 17285
Vds. Gameboy + jx.: (Tetris, contrat, Afterburst etc...) + cordon + ecouteur + notices le tout 1200 frs. a deb. Tel: 46.60.74.13. Contacter Francis (apr 19h.).

94 N° 17330
Vds. jx. NES: (Mario 1, Castlevania etc...) le tout en tbe. Contacter Laurent. Tel: 48.83.21.32. (apr. 18h.).

95 N° 17118
Vds. 1 jx. Gameboy: Solar Striker. Prix 160 frs. ou 150 frs. + 1 pin's. Contacter Julien au 39.60.27.06.

95 N° 17227
Vds. nbrx. jx. sur Nintendo entre 150 et 250 frs. Contacter Franck au 34.71.81.22.

SEGA

ACHAT

57 N° 17368
Rech. jx. sur Master System: (Double Dragon, Shinobi, Miracle Warrios etc...) entre 100 et 200 frs. Tel: 87.74.22.91. Dans les environs de Metz.

61 N° 17069
Acht. nbrx. jx. sur Megadrive: (Golden Axe, Monwalker, Midnight Résistance, Popolous etc.). Prix 200 frs. Contacter Raphael Metairie 10 R. de la Demi Lune. 61000 Alençon (rep. assuree).

69 N° 17294
Acht. jx sur Megadrive: (Phantasy Star. Sword of Vermillon etc...) max. 150 frs. Contacter Frédéric. Tel: 78.89.76.04. (apr. 18h.).

91 N° 17011
Acht. jx. Batman sur Megadrive Jap. et Star Trek 4 sur PC 5"1/4. Contacter Harold. Tel: 64.57.30.98. (apr 18h.).

92 N° 17072
Ech. Acht. jx. Megadrive. Rech.: (Fantasia, Sonic, Alien Storm, etc.). Prix: 250 frs. piéce max. Poss: (Monaco GP, Mickey, Tf 3 etc.). Contacter Michael. Tel: 46.30.94.63.

92 N° 17126
Ch. Megadrive FR. + Altered beast 1000 frs ou JAP. + 1 jx. 900 frs (Demander Kittysay au 47.71.30.12 (le soir uniquement).

CONTACT

20 N° 17003
Vds. ou éch. jx. Megadrive (Valis 3, Strider, Thunder Force 3, etc.) Contacter Jeremy. Tel: 98.21.16.72.

29 N° 17165
Ech. sur Megadrive FRA.: (Shinobi contre Strider, J Buster Boxing) ou acht 250 frs. piece. Yann Porhpl 2 R. Joffre. 29400 Landivisi. Tel: 98.68.31.33.

31 N° 17200
Ech. sur Sega 8bits Afterburner, Battle Out Run contre World Cup 1990 et Rastan. Tel: 61.92.58.42. (apr. 19h.).

34 N° 17137
Ech. sur Megadrive Moonwalker contre Monaco GP, Hard drivin ou Fatman. Tel: 67.78.76.99.

45 N° 17333
Ech. jx. sur Megadrive JAP. et FR. poss. nbrx. jx.: (GP Monaco, Thunder Force 3 etc...). Ech. jx. Gameboy: (gargoyle Quest etc...). Tel: 38.43.14.21. Demander Pascal.

57 N° 17041
Ch. contact sur Megadrive poss.: (Thunder F 3.N.2, Story, Mystic Def, Galares, Shadow Dancer). Ch.: (Rainbow Island + Dick Tracy. Contacter David. Tel: 82.83.81.51.

59 N° 17036
Ch. contacts sérieux pour ech. jx. sur Megadrive Fr. (poss. Mickey, M. Défender, Tourn. , GP Monaco etc.). Demander Laurent. Tel 27.42.28.15. (Secteur Valenciennes).

59 N° 17356
Ech. jx. Megadrive: (MGP, Ghosbuster, Mystyc etc...). Contacter Arold. Tel: 28.21.90.20 (le week end).

60 N° 17366
Ech. jx. Sega 8bits: (Wonderboy 1, Vigilante, Space Harrier etc...) contre jx. de meme valeur. Demander Yohann. Tel: 44.80.48.59. (apr. 18h.).

62 N° 17399
Ech. sur Sms. Transbot contre F.Zone, Act. Fighter ou Sec. Command. Tel: 21.75.60.52 entre 18h et 20h30.

75 N° 17220
Ech. jx. Megadrive, NES, Gameboy. Contacter Michel au: 42.85.44.38. Ech. sur Paris ou Creteil. apr. 17h30 et toutes heures jour feries.

76 N° 17136
Ech. ou vds. jx. Sega (Out run, Ghost House, Zillion etc.). Contacter Xavier. Tel: 35.23.64.83.

84 N° 17061
Ch. contacts serieux pour ech. jx. sur Megadrive JAP. (Poss. Thunder Force 3, Monwalker, Mickey, ST Rider, Shinobi, etc.). Tel: 90.34.72.18. H. R. Demander Christophe. Reponse assuree.

85 N° 17336
Ech. sur 8bits: (Battle Out Run, Phantasy Star etc...) contre: (Vigilante, Mickey, Moonwalker etc...). Tel: 51.35.11.66.

91 N° 17278
Vds. ou éch. jx. sur Megadrive: (Strider, Battle Squadron,Forgotten Worlds etc...). Contacter Sébastien. Tel: 60.89.00.39.

94 N° 17230
Ech. jx. Megadrive. Vds. 16bits + 1 jx. Prix 1300 frs. a deb. Vds. CPC 6128 coul. Prix 2500 frs. + nbrs. jx. Contacter Kader. Tel: 48.53.23.61.

94 N° 17272
Ech. Gynoug contre Devil Hunter ou John Madden sur Megadrive. Tel: 43.89.63.65.

VENTE

06 N° 17324
Vds. pistolet: 200 frs. + rapide fire: 100 frs. + 3 jx. (200 frs. piece). Ecrivez a: Camilleri Eric 7 R. Degrammont 06100. Nice.

06 N° 17343
Vds. Sms + jx.: (Black Belt, Rocky, E-Swat etc...) + 2 man. + emb. d'orig. le tout en tbe. PRIX 1000 FRS. Tel: 93.51.79.10. Demander Mathieu.

08 N° 17147
Vds Sms + 4 jx.: 1000 frs. (val.: 1650 frs.) ou ech.contre Core Grafx + 1 jeu. Contacter Stephane. Tel: 24.58.32.26. Entre 17h. et 20 h.

12 N° 17183
Vds. Sms + 2 joys + 2 jx. Prix: 600 frs. (le tout dans emballage d'orig.). Contacter Ludovic (65) 71.70.09 (apr. 18h.).

13 N° 17042
Vds. Sms + Pistolet + joy. + 11 jx.: (Y'S, Rastan, Rampage etc.). Prix: 2000 frs. Contacter Sebastien Puddinu 170 Av. Pasteur. 13007 Marseille. Tel: 91.31.57.06.

13 N° 17348
Vds. sur Sms: (Mickey Mouse 280 frs. Wonder Boy III 250 frs. Poss d'echange (si possible dans la region d'Aix en Provence). Demander Daniel. Tel: 42.23.06.05.

14 N° 17289
Vds Sega Megadrive FR. + man. et 3 jx.! (Altered Beast, Last Battle, Monaco GP): 2000 frs a deb. Contacter David Tel: 31.34.33.51. (apr. 18h.).

16 N° 17018
Vds. Sms + 2 joys. + jx.: (Kenseiden, Goldvelluis, Shinobi, Altered Beast, Super Tennis, Hang-on) + revues. Prix 1200 frs. ou ech. contre jx. Amiga ou accesoires Gameboy. Tel: 45.84.08.17.

16 N° 17317
Vds. sur Megadrive: Phantasy Star II 325 frs., Strider 275 frs. etc... Contacter Thibaud au 45.95.10.62. (apr 18h.).

17 N° 17391
Vds. jx. Megadrive: (Strider, Mickey etc...). Contacter JL. Tel 46.36.61.71. 17890 Chaillevette.

27 N° 17228
Vds. Sega 8bits + 6 cartouches.: (Tennis Ace, R-Type, Calif. Games etc...). Prix 1200 frs. a deb. (etat neuf). Tel: 32.51.99.01.

30 N° 17059
Vds. Darwin 4081 pour Megadrive. Vds. jx. orig. sur Amiga: (Pang, Panza Kick Boxing, etc.). Ach. jx. sur Megadrive Jap. Devil Hunter, Dick Tracy et nbrx. news. Contacter Sean P-H. Tel 66.34.39.22.

31 N° 17023
Vds. Sega 8bits + 1 stick + 2 jx.: (Kenseiden, Slap Shot). Prix: 750 frs. (a deb.). possi. Vente jx. separes. Contacter Xavier. Tel: 61.82.22.31.

31 N° 17251
Vds Megadrive FR. neuve + 2 man. + adpt. 1400 frs. + jx. 16bits et 8bits. Tel: 16.61.75.12.99.

31 N° 17321
Vds. Sega 8bits + 4 man. + 9 jx.: (Wonder Boy 3, Hang-On etc...). Prix: 1000 frs. Val: 3890 frs. ou vds. 1 jx. 200 frs ou éch contre Megadrive. Tel: 61.53.29.22.

33 N° 17100
Vds. Megadrive + 1 joy. + 3 jx. Prix 900 frs. (ss/garantie). Contacter Cédric. Tel: 56.44.35.04.

33 N° 17119
Vds Sega 8bits + 2 manettes Speed King. + 5 jx.: (Double Dragon, Shinobi, E-Sweat etc.) 1500 frs. au lie de 2500 frs. Tel: 56.35.82.10. (apr. 19h30).

37 N° 17177
Vds. Sega Megadrive FRA. + 2 eme man. + jx. Prix: faire offre. Contacter Bertrand. Tel: 47.54.50.65.

38 N° 17186
Vds Sega Master System + man. (tbe.) + 5 jx.: (Astro Warriors, Battle, Out Run etc...). Prix: 800 frs a deb. Vincent au 76.93.54.13. (Hr.).

38 N° 17367
Vds. Megadrive JAP. + arcade power stick + 8 jx.: (Strider, Aero Blasters, Shadow Dancer etc...). Prix: 3800 frs. Contacter David au 76.75.63.75.

51 N° 17044
Vds. Sega Master System (tbe.) + man. + jx.: (Hang-On, Astro-Warrior, Pit-Pot, Ghostbusters). Prix 499 frs. Tel: 26.08.52.52. (apr. 20h.).

59 N° 17043
Vds. Megadrive JAP. + joys. + Arcade Power Stick + 2 jx. (Golden Axe, Last Battle) + perit. et transfo. le tout tbe. Prix: 1300 frs. Debailleul Gautier. Tel 27.87.25.26.

59 N° 17283
Vds. ach ou éch. nbrx. jx. Megadrive. Vds. Nintendo 8bits + 5 jx. tres bon prix. Vds. Adapt. NES JAP. + 3 jx: 450 frs. Contacter Xavier. Tel: 20.95.53.79.

60 N° 17306
Vds. Sega 8bits complete avec 2 jx.: (Galaxy Force et Ghostbusters) val. 1500 frs. vendu 600 frs. Possible ech. contre Megadrive FR. avec ou sans jx. avec 1 man. Tel: 14.49.11.26.

63 N° 17341
Vds. jx. sur Master System: (Y'S, Danan, Wonderboy 3 etc...) de 50 a 250 frs. Offre Teddy Roy pour le premier achat. Tel: 73.34.08.96. (apr. 18h). Nicolas.

69 N° 17111
Vds. sur Sega 8bits: (Shinobi et Global Défense 400 frs. a deb. Tel 74.62.10.26 a partir de 19h.

69 N° 17116
Vds pour Sega 8bits jx. de 100 a 200 frs. Demander Didier. Tel: 72.33.50.61.

69 N° 17215
Vds. jx. pour Sega Master System: (Paperboy, Wonderboy 3 etc...) + nbrx. autres jx.. Liste dispo au 78.40.31.59. (apr. 18h.).

71 N° 17010
Vds. et Ech. jx. sur Megadrive: (Shinobi (250 frs.), Aleste (250 frs.), Monaco Gp (240 frs.), etc...). Demander Benjamin. Tel: 85.56.10.76. (Prix a debat.). (de 8 a 22h.).

72 N° 17025
Vds. pour Megadrive: Arcade Powers, Revenge of Shinobi, World Cup Soccer. Prix: 225 frs. (piece). Tel: (16).43.85.27.40.

72 N° 17394
Vds. Megadrive + axis + 2 man. + adapt. JAP (ss. garantie 7 mois) 1550 frs. (Monaco GP, Hard Driving etc...) de 200 a 250 frs. piece. Tel: 43.75.84.64. (apr. 19h.).

75 N° 17315
Vds. Megadrive JAP. + 20 jx.: (Super Monaco GP, The Super Shinobi etc...) + 2 man. acht. le 30/12/90. Prix: 2800 frs. Tel: 45.86.47.36. Paris 13 Contacter Manu.

75 N° 17337
Vds. Sega 16bits FR. + prise peritel + 1 man. + 1 jx.: (Revenge of Shinobi). Prix 1100 frs. + Vds. aussi Quadron 295 frs. Demander Massimot. Tel: 42.58.31.48. (apr. 19h.).

75 N° 17339
Vds. Megadrive + 2 man. + 1 jx. + 1 adapt. pour jx. JAP. Le tout ss. garantie 10 mois. Prix: 1400 frs. (sur Paris). Demander Julien au 40.09.80.91.

77 N° 17078
Vds. ou ech. de pref. jx. sur Megadrive. (Altered Beast, Batman, Valist 3 etc.). Ch. (Alien, Storm,Devil Hunter, Mickey etc.). Tel: 64.33.38.28.

77 N° 17199
Vds. Sega + pistolet + 13 jx.: (Double Dragon, Vigilante etc...) + 2 joys. Prix 4800 frs. vendu 2700 frs. Tel: 64.36.77.30. (vers 7h. a 8h.).

78 N° 17117
Vds. console Sega 8bits + 2 joys. + le pistolet et + 3 jx (incorporés). Prix 650 frs. Tel: 30.73.20.97. Demander Pascal.

78 N° 17146
Vds. Megadrive JAP. + 4 jx. (G. Ghost, John Madden etc.) + 2 joy.: (le tout tbe.) 2100 frs. Ech jx. sur Megadrive et Gameboy. Contacter Alain. Tel : 30.95.74.29.

78 N° 17167
Vds jx. Master System: (Ultima 4 + D.Tracy etc.) etat neuf prix: 1000 frs. Demander Stéphane. Tel: 30.88.64.47. (le soir apr. 19h30).

80 N° 17013
Vds. Megadrive Fr. + 7 jx.: (Strider, Shinobi etc.) + Arcade p. Stick + Joy. (tbe.). (ss. garantie). Val.: 4500 frs. Vendue: 3300 frs. a deb. Contacter Patrick. Tel: 22.37.08.33.

81 N° 17217
Vds. Sega 8bits + jx. (Psycho Fox , Shinobi, Rampage) + 2 joys. + light phaser + 3 jx. Prix 1000 frs a deb. Contacter Thibaut Tel: 63.47.16.20.

90 N° 17169
Vds. ou acht. ou ech. sur Megadrive et Super Famicon. Demander Alban au 84.21.78.70.

91 N° 17178
Vds console Sega 8bits + 7 jx. + 3 joys. val.: 3000 frs. cédé.: 1000 frs. jx. au detail 200 frs. Tel: 64.94.45.59. (David).

92 N° 17238
Vds. Megadrive JAP. + jx.: (Strider, DJ Boy, Sorcerix etc...) + 1 man + 1 Pro2 le tout 1600 frs. a deb. (tbe.). Contacter Bo. Tel: 46.42.25.81 (apr. 18h.).

93 N° 17006
Vds. Sega Master System + man. + jx.: (Hang-on, Super Tennis, Labyrinthe). Prix: 500 frs. Vds. jx. a part ou groupés: (Wonder Boy 3, Aletred Beast, Rastan etc.). Prix 150/180 frs. Tel 48.51.59.75 Demm Lionel.

93 N° 17034
Vds. Sega 8bits + 3 joys. + lunettes 3D + jx.: (Hang-On, Astro Warrio, Casinogame, Pit Potty's, Zillion, Zaxxon 3D, Alien Syndrome).(Val. 2300 frs. Vendue 1300 frs. Ech. jx. Megadrive. Contacter Bruno. Tel 43.85.58.66.

93 N° 17045
Vds. console Sega Master System + 3 jx.: (Teddyboy, Fantazy Zone et Vigilante). Prix: 800 frs. (tbe.). Tel 43.04.12.07. (apr. 19h.).

93 N° 17121
Vds. Megadrive avec 21 jx.: (Golden Axe, Batman etc.) le tout 400frs. Tel: 48.97.21.59. (apr. 14h.).

93 N° 17206
Vds. nbrx. jx. sur Megadrive: (Strider, Thunder Force, etc...). 200 frs. l'unitée. Contacter Eric Meas au 48.34.81.54.

93 N° 17216
Vds. Megadrive FR. + 5 jx.: (Mickey, Golden Axe, Rambo 3, Alex KId, Altered Beast) ss. garantie encore emballage le tout: 2500 frs. Tel:48.79.86.74.

93 N° 17280
Vds. Sms + pistolet + 2 man. + 5 jx. Prix 990 frs. Tel: 16.48.41.13.51.

93 N° 17309
Vds Megadrive (ss. garantie) + 8 jx. dont 6 top (Strider, Heavy-Hunit, Ringside Angel etc...) + 2 man. pro 1. Prix 2800 frs. val. 4600 frs. Tel: 48.31.98.31. Demander Cyril.

93 N° 17318
Vds. ou éch sur Sms. Poss: (Wonderboy 3, Galaxy Force, Captain Silver etc...). Prix de 100 a 170f frs. port non compris. Contacter Manuel. Tel: 48.50.22.51. (apr. 19h.).

94 N° 17065
Vds. Sms + 2 joys. + 1 stick. + jx.: (Hang-On, Black Belt, Kung Fu Kid, Out Run, Basketball, Nightmare). Prix 1000 frs. Tel: 46.77.81.14.

94 N° 17090
Vds. jx. sur Megadrive: (Ghouls'n Ghosts, Strider etc.). Prix 250 frs. Contacter Samuel. Tel 49.82.46.07.

94 N° 17132
Vds. Megadrive JAP. + Ghouls and Ghosts + Monaco GP + Mickey Mouse + Arcade Power Stick. Prix: 1500 frs.

94 N° 17148
Vds. Megadrive JAP. + 17 jx. Prix 4200 frs. Nabet Stany 39 R. Henri de Vilmorin. 94400 Vitry sur Seine. Tel: 46.81.12.63.

94 N° 17161
Vds sur Megadrive jx.: (Ghoul'n Ghost, Sword of Sodan) le tout 360 frs. Vds aussi Shadow Dancer: 300 frs. Moonwalker: 290 frs. Tel: 46.68.16.95.

94 N° 17265
Vds Sega 8bits + 17 jx. Prix: 1500 frs. Contacter Gregoire. Tel: 94.38.41.27.

94 N° 17359
Vds. Megadrive JAP + 2 man. 1 pro2 + Moonwalker (ss. garantie) Prix: 1100 frs. et Xenon2 et Strider sur PC 100 frs. (piece). Contacter Sébatien Tel: 43.77.59.06.

95 N° 17060
Vds. Sms etat neuf. Prix: 1200 frs. avec 5 jx.: (Indiana Jones, Mickey Mousse, Spelcaster, Black belt, Kenseiden). Contacter Hebdi. Tel: 34.19.55.80.

95 N° 17150
Vds. Sega Master System 8 jx. + 2 joys. + 1 pistolet le tout bonne etat val. 3200 frs. cede a 1800 frs. Contacter Xavier au 30.37.89.57 pendant les H.R.

95 N° 17179
Vds. jx. Sega moitie prix: (Fire and Forget 2, Cloud Master, After Burner etc...). Contacter Virgil au 34.69.82.71. (apr. 19h30).

95 N° 17320
Vds Gameboy complete + 3 jx.: (Tetris etc...). Prix 750 frs. ou ech. contre Gamegear. Vds lot de 3 jx NEC 350 frs. Rech. et vds. jx. sur Megadrive entre 200 et 250 frs. Demander Harry au 34.19.04.68.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolauck
Conseiller indispensable
Henri Legoy
Conception artistique
Jean-Jacques Dupuis
Conception Couverture
Nuit de Chine
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe
JEUX CRACK
Danboss, Danbiss
TESTS
AHL, Seb, Moulinex, Dany Boolauk
ARCADES
Yvan Elbaz
DOSSIER DUCK TALES
Seb avec la collaboration de Ruy Alves

Consoles News

AHL & Destroy ou Destroy & AHL

Correspondants permanents à l'etranger
Derek Dela Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio
Secrétariat
Poste à pourvoir
Publicité
Marc Andersen, Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Sysanim
David Weil

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL, PSD
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse

 Publication inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725. ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
WAR ZONE

Parfois, vos pires cauchemars deviennent réalité...

ARACHNOPHOBIE

Une araignée géante d'une espèce rare et hautement venimeuse arrive en provenance d'Amazonie dans un paisible village californien. Dans la chaleur propice de l'été, le monstre à huit pattes se multiplie et sème la terreur dans la région.



Spécialiste de l'extermination d'insectes, vous êtes appelé en dernier recours pour sauver la population en péril.

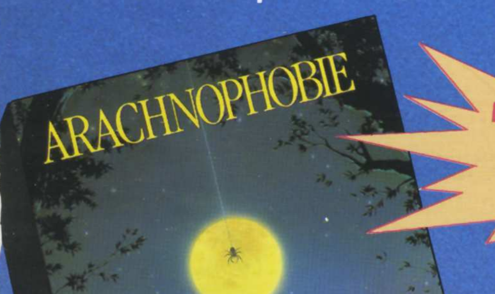


Libérez les maisons, les lieux publics et les cimetières infestés et retrouvez la trace de l'araignée sud-américaine...



Armé d'un spray foudroyant, le Toxi-Max, de bombes insecticides et d'un arachno-détecteur, faites preuve de réflexes et de sang-froid pour combattre ces envahisseurs aux réactions imprévisibles...





Dans ce jeu Fantastique, Retrouvez l'Ambiance Fascinante du Film à Suspense Produit par Steven Spielberg

APRES AVOIR ENVAHI LE GRAND ECRAN DANS LE MONDE ENTIER, L'ARACHNOPHOBIE S'ATTAQUE AUX FOUS DU JOYSTICK.



Disney Software

developpé par
BlueSky Software

Distribué par
TITUS
LES MEILLEURS JEUX VIDEO


C'EST SAUVAGE
TOKI
Personne ne peut être transformé en singe, même par un horrible monstre plein de verrues!
Malheureusement, c'est ce qui vient de m'arriver. Tout à coup Moi le puissant TOKI, me voici tout recouvert de poils dans la peau d'un pauvre gorille boiteux.Vookimedlo, le sorcier, en profite pour kidnapper MIHO, ma bien-aimée. J'en ai le coeur brisé. Je deviens fou! Aidez-moi à la libérer et à redevenir un homme. Une superbe conversion pour micro du fantastique jeu d'arcade Fabtek Inc.TOKI vous entraine dansl'aventure de votre vie dans des contrées mystiques remplies de démons et sorcellerie cruelle.
AMSTRAD CARTRIDGE
ATARI ST . AMIGA
ocean
SFMI . BP 114 . 06560 . VALBONNE .
TEL: (16) 92 94 36 00